N EL CD: POPULOUS: EL PRINCIPIO, KKND, IVE WIRE, GRANSTREAM SAGA Y MÁS...

*CD sólo válido en España

¡A CONCURSO!
AK'S SMASH COURT TENNIS
V-RALLY 2 + CAMISETA + RELOJ

Edición Oficial Española

# PlayStation Magazine

Número 31



975 Ptas.
5,87 €

ANÁLISIS

## V-RALLY 2

Ya está aquí el sucesor del primer monarca de los rallies en PlayStation. Lee nuestro completo análisis...

¡ALTO!

## E3 1999

¡Lo más interesante de esta edición!

ANÁLISIS

## OMEGA BOOST

¡Descúbrete ante este *Panzer Dragoon* de Polyphony!

ANÁLISIS

## AK'S SMASH COURT TENNIS

Anna Kournikova se une a la propuesta de Namco. Prepara la raqueta...

PRIMER CONTACTO

## CRASH TEAM RACING

Tempranas imágenes del encuentro entre Crash y el mundo de los karts.




La revista PlayStation más vendida del mundo


El día debería tener 48 horas...
¡ Quiero hacer tantas cosas !
¡Tengo que ir a tantos sitios !
¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?
DERBI
THE RED POWER
FREE SHOP
ATLANTIS
ATLANTIS
La Clonación Del Tiempo
Nuevo Atlantis by Derbi: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. www.derbi.com

# Editorial

En julio empiezan los malos tiempos para los amantes de los videojuegos. Alguien debe creer que nos dedicamos en exclusiva a tomar el sol y que no volvemos a pillar un pad hasta septiembre. Y hasta septiembre se retienen la mayoría de los títulos más esperados —que no necesariamente los más sublimes, eso todavía está por ver—: *Star Wars*, *Quake II*, *Carmageddon*... Como las previsiones se cumplan, en agosto sólo obtendremos carta blanca para hacernos con *Speed Freaks* y *Shadowman*.

Pero, ¿será posible que puedas estar jugando con *Silent Hill* traducido y doblado al castellano mientras nos lees? En el momento de imprimirse esta revista no es más que un rumor. Sin embargo, en el supuesto de que se confirme, no sólo tendremos que felicitarnos los usuarios españoles, sino que deberemos descubrirnos ante la rapidez de aprendizaje de la delegación de Konami en Madrid tras el calamitoso lanzamiento de *Metal Gear Solid*.

Por lo demás, sabemos que estás cansado de oír hablar de presumibles éxitos futuros que se hacen esperar demasiado. Nos desalientan los retrasos por problemas técnicos tanto como los provocados por decisiones de marketing. ¿Quién dice que el verano es período maldito para las ventas?

Al menos, podremos ir al cine en pleno agosto a ver el *Episodio I* de *La guerra de las galaxias*. Algo es algo.

**Empar Revert**

# ¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?




*CD incluido sólo para su distribución en España.

**El CD de *PSMag* estremece tu mundo con *Populous: El Principio*, y procede luego a entretenerte, deleitarte y sorprenderte con nueve pedazos más de jugable naturaleza. Pruébalos, y hazlo ahora.**








**POPULOUS: EL PRINCIPIO** — Jugable
¡Llamando a todos los dictadores! Domina esta conquista del mundo mediante varias misiones de entrenamiento de alto nivel.

**KKND: KROSSFIRE** — Jugable
Controla a más gente todavía entre campos de muerte futurista.

**PUMA STREET SOCCER** — Jugable
Una marca de equipamiento deportivo de alta calidad patrocina un juego.

**GRANSTREAM SAGA** — Jugable
Sírvete un trozo del último juego de rol de Sony.

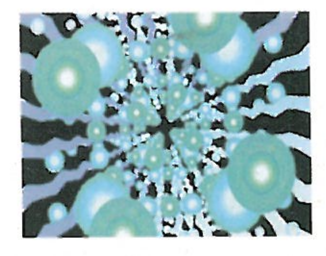
**LIVE WIRE** — Jugable
Señorea entre cuadrados de terreno colorista con este puzzle de Infogrames.

**JUDGE JULES' MUSIC** — Jugable
Un álbum de temas de *Music* (incluida una exclusiva compuesta por Jules). Escucha, cárgala en el juego completo y remezcla.

**YAROZE POKER SIM** — Yaroze
Juega a cartas contra tu máquina y gana pasta virtual.

**CARMAGEDDON** — Vídeo
¡Aviso! Imágenes de discutible gusto en el interior.

**APE ESCAPE** — Vídeo
A estos monos se les va la olla al cielo.



# Sumario


**31 julio 1999**

**Staff**

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Mònica Bassas**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

**Maquetación Electrónica**

Lluís Guillén

**Colaboradores**

Blanca Amorós, Alfonso Catena, Oriol Garcia, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Albert Lavila, Arnau Marín, Sonia Ortega, Carles Plana, Rosana Rivero, Mike Roberts, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Domènec Umbert.

**Dirección Editorial**

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

**Publicidad**

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefa de Publicidad: **Elena Cabrera**
Publicidad
**Pilar González**
Gobelas, 15, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

**Publicidad de consumo**

Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

**Suscripciones**

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

**Redacción *PlayStation Magazine***

**MC Ediciones, S.A.**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

**Filmación y fotomecánica**

**MC Ediciones**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

**Impresión**

**Printer IGSA**
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

**Distribución**

**Coedis, S.L.**
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
**Coedis Madrid:**
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

**DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.**
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
**DISTRIBUCIÓN MÉXICO:**
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

**Edita**

MC

**MC Ediciones, S.A.**
**Administración**
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63





Solicitado Control O.J.D.






32
*Crash Team Racing*


36
*Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo*


34
*Urban Chaos*

## PRIMER CONTACTO



## PREPLAY

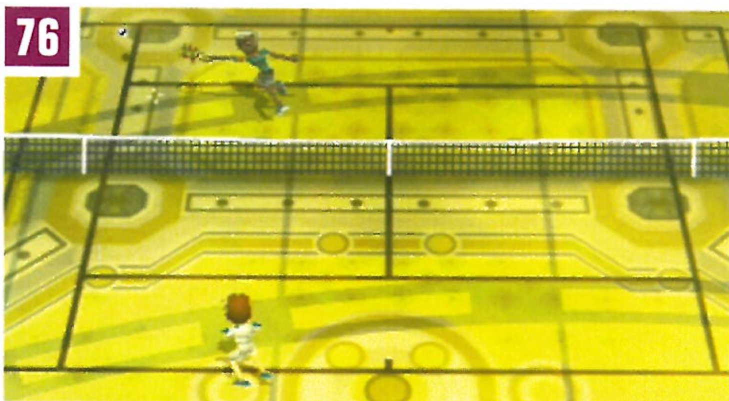




Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 31

46

Evil Zone

76

AK's Smash Court Tennis

64

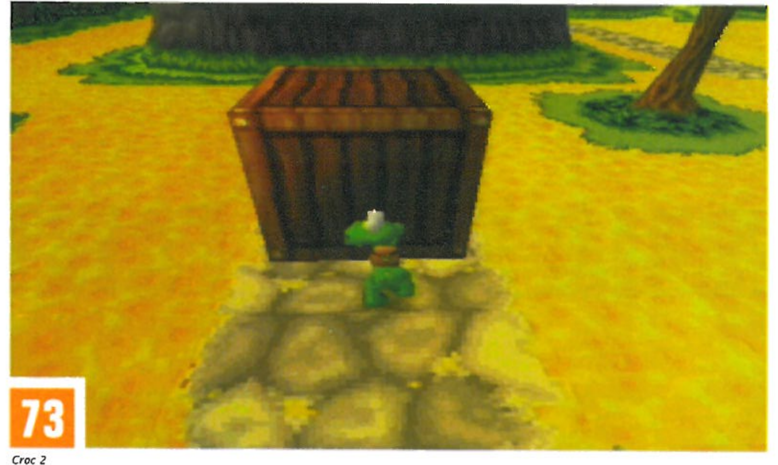
Kurushi Final

40


Point Blank 2

50

V-Rally 2

73

Croc 2

70

Marvel Vs Street Fighter

# PLAYTEST



# REPORTAJES





# SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...




# LA FERIA DE LO FANTÁSTICO

## DESDE LOS ANGELES...




Una maravillosa vista de la entrada al Centro de Convenciones de Los Ángeles y el *PaRappa* hinchable que lo adornaba...



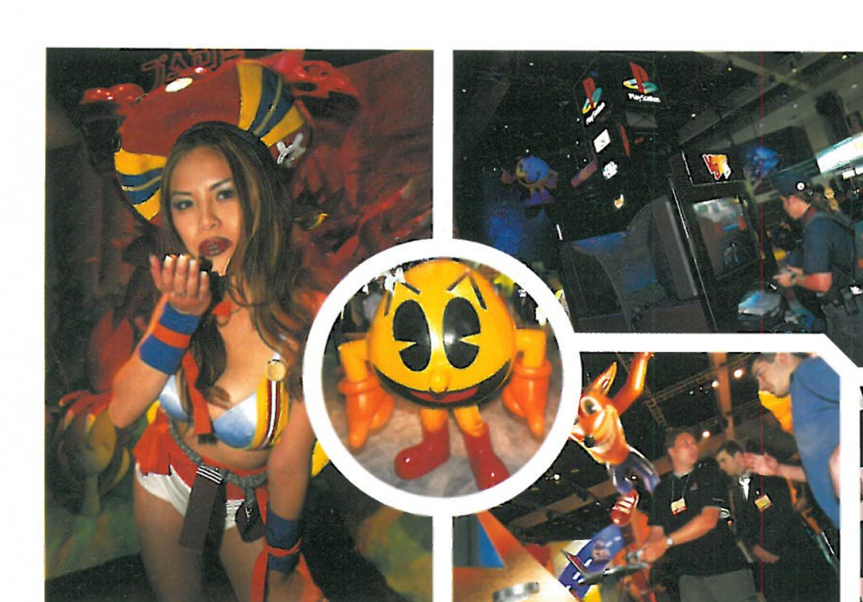
**Llegamos, vimos, y recorrimos trillones de kilómetros entre los distintos pabellones para encontrar los mejores juegos para PlayStation. La Electronic Entertainment Expo, celebrada en el Centro de Convenciones de Los Ángeles, fue todo un éxito. Más de 55.000 personas de 70 países diferentes acudieron en masa a la ciudad estadounidense para visitar esta feria de tres días. Esto supone un gran aumento respecto a las 44.000 personas que acudieron el año pasado, y es posible que el hecho de trasladarla de Atlanta a Los Ángeles tenga algo que ver.**

Junto con el incremento de asistencia, también observamos una mejora palpable en la calidad de los juegos. En 1999 ya hemos tenido ocasión de ver algunos títulos destacables (*Metal Gear, Driver, Ridge Racer*

## Y MUCHOS MÁS...

**Esparcidos por este artículo podrás leer comentarios acerca de los mejores juegos de la E3. Pero, claro, había más. Muchos más...**

- *Crusaders of Might and Magic, High Heat Baseball 2000, Army Men: Sarge's Heroes, Army Men: Air Attack, Vegas Games* **(3DO)**
- *NFL Extreme 2, Twisted Metal 4, Jet Moto 3, Okouden, Bust a Groove 2* **(989 Studios)**
- *Test Drive 6, Test Drive Off Road 3, Test Drive: Cycles, Demolition Racer* **(Accolade)**
- *Toy Story II* **(Activision)**
- *Trick 'n' Snowboarding, Jojo's Venture, The Misadventures Of Tron Bonne* **(Capcom)**



De entre toda la feria destacaríamos **Quake II, Gran Turismo 2, Commandos 2, Omikron** y **Las ganas de reírnos del buen hombre disfrazado de Pac-Man...**




*Type 4*, etc.), pero los que se expusieron en esta E3 de alguna forma los superan. Juegos como *GTA 2*, *Wip3out* y *Crash Team Racing* mostraban una suavidad insólita, y junto con la aparición por sorpresa de las demos para PlayStation 2, la E3 demostró que esta consola se encuentra en el apogeo de sus facultades. Esta macroferia evidenció que 1999 será el mejor año para los juegos PlayStation, y *PSMag* estuvo allí para contártelo todo. Aquí lo tienes.

## EL MEJOR JUEGO

Siempre resulta difícil decir cuál es el mejor. *Commandos 2* para PC, de Eidos, tiene un aspecto insuperable, y promete estar a la altura en su conversión a PlayStation a finales de este año. Nuestros topos en la E3 nos informaron de que el mismísimo Kutaragi se levantó y aplaudió tras ver la intro del juego. Sigamos. *Crash Team Racing* conmovió, y *Wip3out*, *V-Rally 2* y *Rollcage Extreme 2* aportaron todavía más jugo a este sabroso cocido. En todas partes, todos los productos han avanzado de forma espectacular en calidad. Y un paso más allá ha ido *Quake II*, que después de pasarse un largo tiempo en desarrollo, al abrigo de miradas indiscretas, se ha revelado al fin como una bestia jugable de colosales proporciones. Ráfagas en toda regla, todo el arsenal del original para PC, unos gráficos sin problemas técnicos *y* un modo para cuatro jugadores. Para morirse, la verdad. Nos encantó. Sencillamente genial.

## EL PEOR JUEGO

También resulta muy difícil decir cuál fue el peor. En un esfuerzo para alcanzar acuerdos con las empresas fabricantes y tratar de atraer la atención de los medios de comunicación, algunos títulos aparecieron en versiones increíblemente prematuras. La no aparición de una versión para PlayStation del *Superman* de Titus (el peor juego del año pasado, a nuestro entender) evitó que se volviera a llevar la cuchara de palo, mientras que la reaparición de *Xenia: Warrior Princess* en el stand de EA no pareció tan mala. Por desgracia, la agradable sorpresa que supuso *Sled Storm* de EA (unas motos de nieve superpotentes, un ritmo trepidante y unos buenos gráficos) quedó templada ante la presentación de *Road Rash 2000*.
Sí, exhibía interesantes innovaciones en el apartado de *beat 'em up* cooperativo (dos tipos montados en una moto y un sidecar que se ayudan para atizar a los demás), pero con unos gráficos de 16 bits y un diseño atroz, hará falta mucho trabajo antes de lanzarlo al mercado. Un montón de trabajo.

## LA MAYOR RECOMPENSA

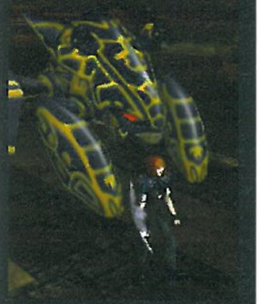
La respuesta más evidente serían las ingentes cantidades de acción libre de impuestos de que pudimos disfrutar, pero la E3 guardaba en la manga una recompensa todavía mayor. Tomó la forma de una moderna pirámide plateada, con cuatro pantallas, custodiada por seis agentes del departamento de policía de Los Ángeles y con las colas más largas de toda la feria. En efecto, se trataba de una versión jugable de PlayStation 2. Gracias a esta tecnología desconocida que se ocultaba en algún lugar de aquella pirámide, la gente de Sony atendía a la concurrencia que conducía con entusiasmo por unas de las pistas que aparecen en la versión para PS2 de *Gran Turismo*, de Polyphony. Por desgracia, no había demos nuevas (se rumoreaba que el stand se construyó a toda prisa por orden de Ken Kutaragi, sólo dos días antes de la feria, para contrarrestar el anuncio de Dolphin de Nintendo).

- *Madden NFL 2000, Tiger Woods PGA 2000, Knockout Kings 2000, Nascar 2000, NHL 2000, NBA Live 2000, Formula 1 2000* **(EA Sports)**
- *Sheep* **(Empire)**
- *Scrabble, Q*bert 3D, Missile Command, Worms Armaggedon, Action Man, The Next Tetris, Pong, Cat Dog, Glover* **(Hasbro)**
- *Viper, Mission Impossible, Test Drive: Le Mans, Eagle One, V-Soccer* **(Infogrames)**
- *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, Star Wars Episode 1: Racer, Indiana Jones and the Infernal Machine* **(Lucas Arts)**
- *Panzer General, Chessmaster Millenium, Rat Attack* **(Mindscape)**
- *NFL Blitz 2000, Ready 2 Rumble* **(Midway)**
- *Pac-Man World 20th Anniversary* **(Namco)**
- *Buddies, Motocross Madness* **(Psygnosis)**
- *KISS: Psycho Circus, Thrasher: Skate and Destroy, Darkstone, Spec Ops* **(Take 2)**
- *Danger Girl, Shao Lin, Bass Fishing Classic, Ultimate 8 Ball, Brunswick Circuit Pro Bowling, Rugrats 2* **(THQ)**
- *Blues Brothers 2000, Top Gun* **(Titus)**
- *Dead Or Alive 2, Monster Rancher 2* **(Tecmo)**

# ¡Pssst!

**Cotilleos, rumores, comentarios y de más sobre el complejo mundo PlayStation**

**Los creadores de *Carmageddon*, SCI, están trabajando ya en un nuevo juego. Se llama *Titanium Angels* y es el primero de un total de tres títulos que emplearán el mismo *engine*. Se lanzará en versión PC y PSX hacia el verano del 2000 y, aunque se conocen todavía muy pocos datos, se ha confirmado ya que estará traducido y doblado al castellano. Parece que tiene buena pinta...**



**Los fabricantes de juguetes Lego han decidido probar suerte en PlayStation. Lego presume de programas en los que no predomina la violencia y en los que se emplean sus sistemas de construcción. *Racers*, un juego de carreras bastante divertido, es el título que acaba de lanzar... Pronto veremos en PlayStation los que fueron los pioneros en el mundo de los videojuegos: Hasbro ha adquirido todo el catálogo de títulos de Atari y los derechos de 27 productos de Namco. Son los Atari de siempre, aunque con un nuevo *look* y más jugabilidad. *The next Tetris*, *Q-bert*, *Pong* o *Glover* son algunos de los juegos que se lanzarán para nuestra consola...**

# ¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y de más sobre el complejo mundo PlayStation



**¿El mal ha muerto? Ni mucho menos. Capcom resucita los zombies para *The Last Escape*. Después de la salida de Jill y Chris, que se fueron a Dreamcast para actuar en *Resident Evil: Codename Veronica*, y la preparación de *Dino Crisis* para PlayStation a modo de recompensa, Capcom ha anunciado (¡atención!) que HABRÁ otro juego de *Resident Evil* para PlayStation. Bajo el nombre de *Resident Evil 3: The Last Escape* (el título propuesto en un principio era *Resident Evil: Nemesis*), esta última ofrenda está situada 24 horas antes y 24 horas después de los sucesos de *Resident Evil 2*, como ya te comentábamos el mes pasado. ¿Qué sucedió en Raccoon City antes de la llegada de Leon? ¿Y de verdad Claire y él consiguieron salir vivos? Parece que *Resident 2* sólo fue la mitad de la historia. La resurrección de Leon y Claire aplacará a los fans disgustados por el destierro del equipo de Jill y Chris después del primer juego; la pareja sólo se reencuentra (con uniformes distintos) en aquel aperitivo que**



Fueran cuales fueran los motivos, la expectación que despertó fue enorme, puesto que la gente tuvo la oportunidad de jugar con algo que sólo había visto en las revistas. Como se esperaba, las demos tenían una calidad de imagen semejante a una película, funcionaban con una suavidad pasmosa y consiguieron justo lo que pretendían: proporcionar al jugador una experiencia inolvidable. ¡Vaya si lo consiguieron!

## PSÉ, PSÉ...

Algunos —muy condescendientes, por cierto— dirían que la espiral de vacuidad minimalista de Sega debería llevarse este premio, mientras que el coche de Batman en el puesto de Ubi Soft le daba al conjunto un toque muy de tebeo. EA intentó apoderarse de toda la zona Sur con su formación deportiva (¡que incluía incluso un ring de lucha libre!), mientras que Eidos sólo consiguió asediar con sus gritos pidiendo al público que coreara «¡Eidos!». Por su parte, los inmensos muñecos hinchables que representaban a PaRappa, Crash, Lara y el payaso de los dientes amarillos de *Twisted Metal* todavía nos provocan pesadillas por la noche.

## LA MAYOR DECEPCIÓN

Este año también fue un año de decepciones en la E3, sin las esperadas apariciones de *Tomb Raider 4*, *Colin McRae Rally 2*, *ISS Pro Evolution* y muchos, muchos más.





**De izquierda a derecha: el espeluznante despliegue de Sony [¡fíjate en la pirámide de PS2!], unos ávidos jugadores disfrutando de *Gran Turismo 2* y *Soul Reaver*, [que sigue sin aparecer].**

Tanto a *Tomorrow Never Dies* como a *Die Hard Trilogy 2* aún les falta mucho para el lanzamiento, y la falta de un código jugable de *FIFA 2000* molestó de manera especial a nuestros enviados especiales. Con todo, podemos esperar versiones de todas estas joyas en el ECTS de Londres en septiembre, así que el premio se lo vamos a dar a la falta de demos nuevas de PlayStation 2. Cierto es que varios fabricantes prometieron que parte de los juegos que aparecieron para PC se adaptarían para la consola de nueva generación (por ejemplo, el título futurista de Acclaim *Trickstyle*), y cierto es que nadie prometió demos nuevas, pero como volvamos a encontrarnos por enésima vez la dichosa demo del patito de goma...

## CARGANDO LAS PILAS

Al margen de las exhibiciones, las compañías no se tomaban ni un momento de descanso y Eidos, GTI, CTW y Hasbro ofrecieron un aperitivo regado con cerveza (la fiesta de Eidos iba más en la línea de la hospitalidad empresarial, pero aún así no apareció David Bowie, ¡bah!). Como tenía que ser, la mayor juerga la montó Sony. Alquiló a toda la gente de Paramount de Sony Picture Studios, invitó a más de la mitad del hemisferio occidental, trajo al vicepresidente ejecutivo de SCE para que animara el cotarro, mostró una cinta de demos para PlayStation 2 que incluía un vídeo nuevo de *Silent Hill*, ofreció más bebidas de las que se pueden consumir (y eso que lo intentamos) y para inaugurar los nocturnos contrató los ritmos de Beck en vivo y en directo, una oportunidad libre de corporativismo que permitió a la gente dar saltos y berrear los temas del cantante.

## LAS NOTICIAS MÁS INESPERADAS

La noticia de que la PocketStation no llegará a Europa y Estados Unidos antes de Navidad sorprendió a más de uno. El presidente de Sony Europa, Chris Deering, lo confirmó: «En Japón estamos desbordados por la demanda, y suponemos que en

LA EXPECTACIÓN DE PLAYSTATION 2 FUE ENORME, PUESTO QUE LA GENTE TUVO OPORTUNIDAD DE JUGAR CON ALGO QUE SÓLO HABÍA VISTO EN LAS REVISTAS.

## LAS CHICAS MÁS DESCARADAS

**Eidos volvió a intentarlo con su modelo Vaya-Por-Dios-Otra-Lara y sus chicas del encantador traje isotérmico, mientras que el toque militar de las bellas doncellas Metal Gear de Konami capturó las pupilas de todo aquel que se acercaba demasiado a su coqueto radar.**

En los demás stands se amontonaban las aspirantes a estrellas de Hollywood, engalanadas con prendas de licra recubiertas con los logos correspondientes. Sin embargo, el primer premio recae en la Fox, por su jaula de *El Planeta de los Simios*. Un tipo fornido, unas damas estupendas y unas pieles mínimas como únicas guardianas de la decencia. Para que todo el mundo disfrute...



**[Arriba] Una recreación de *El Planeta de los Simios*. [Izquierda] La dulce Lara Weller, la nueva cara de Lara Croft. ¿Crees que a alguien le puede gustar pasarse tres días enteros haciendo estas poses?**

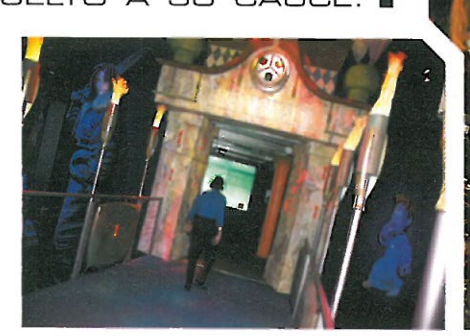
Europa y Estados Unidos pasará lo mismo». Habrá que esperar. Mientras, en Nintendolandia, el anuncio de la Dolphin alimentó aún más la máquina de los rumores. Un dato: Nintendo afirma que su nueva consola estará lista en poco más de un año. Otro dato: cuando Nintendo anunció que la N64 estaría lista en 12 meses, no apareció en las tiendas hasta al cabo de cuatro años. Pero, ¿quién gana con ello?

EIDOS CONSIGUIÓ LOS DERECHOS DE PUBLICACIÓN DE *RESIDENT EVIL 3* ANTE LAS NARICES DE TITUS. LAS AGUAS TODAVÍA NO HAN VUELTO A SU CAUCE.

En otro orden de cosas, Titus anunció la adquisición de Interplay (lo que significa que todos los juegos estilo *RC Stunt Copter* aparecerán bajo el sello Titus, lo mismo que sucede con todos los títulos Capcom que Virgin edita actualmente en España). Proein consiguió los derechos de publicación de *Resident Evil 3* bajo las mismísimas narices de Titus. Las aguas todavía no han vuelto a su cauce...

**NUESTRO MAYOR DESEO...**

...para el próximo año. Confirmada la E3 del año que viene, sólo nos queda esperar más de lo mismo. Es cierto que no hubo grandes sorpresas, pero el progreso general en la calidad de los juegos consiguió que nos fuéramos relativamente satisfechos. ¿Que qué queremos? Con los ojos puestos en el Tokyo Game Show de septiembre, en el que aparecerá por primera vez la PlayStation 2, resulta difícil hacer unas predicciones acertadas, pero nos conformaríamos con la aparición de *Tomb Raider 5*, con un juego *FIFA 2001*, con *Quake Arena* multijugador compatible con PlayStation 2, con una exclusiva para *PSMag* de la película *Tekken* en CGI y con el anuncio de *4D Pong* de Hasbro. Ah, y con la futura aparición de una consola con el nombre de PlayStation 3, por ejemplo.



Obviamente, no todo fue así. Entre partida y partida los stands y las chicas debían aguantar a más de 55.000 personas suplicando algo gratis. Menuda paliza.

# SONY, IMPARABLE

## SQUARE, NAMCO, PSYGNOSIS... SONY ACAPARA LOS MEJORES JUEGOS

**Tras las recientes noticias acerca del desarrollo del próximo Final Fantasy para PlayStation 2, se ha confirmado que Sony distribuirá la versión PAL de Final Fantasy VIII —aunque aún no hay fecha de lanzamiento—, y que se traducirá al español. Los chicos de Square nos contaron, además, que se está preparando una película sobre el juego —que podría estrenarse el año que viene—, y que mientras haya interés «seguiremos con la saga». También se anunció que Sony distribuirá varios títulos más de Square en España el año que viene. Entre los candidatos con más probabilidades figuran Chocobo Racing y Saga Frontier 2, y es posible que Ehrgeiz y Parasite Eve también estén en el lote.**

Mientras tanto, los equipos de Sony se ocupaban de exponer *Um Jammer Lammy, Gran Turismo 2, Syphon Filter* (otra secuela que también se confirma) y *Ape Escape* (sus creadores están como cabras). Como era de esperar, Crash se encontraba allí, en el increíble *Crash Team Racing*, un festival arcade de carreras compatible con la PocketStation y con el que haremos GRANDES cosas muy pronto. En el stand de Sony también se mostraron juegos no desarrollados por la propia compañía. Namco pudo lucir *Star Ixiom*, un *shoot 'em up* espacial donde intervienen naves de títulos clásicos como *Starblade* y *Galaxian*. En Namco también tenía expuestos *Dragon Valour, Ace Combat 3* y *Point Blank 2*.

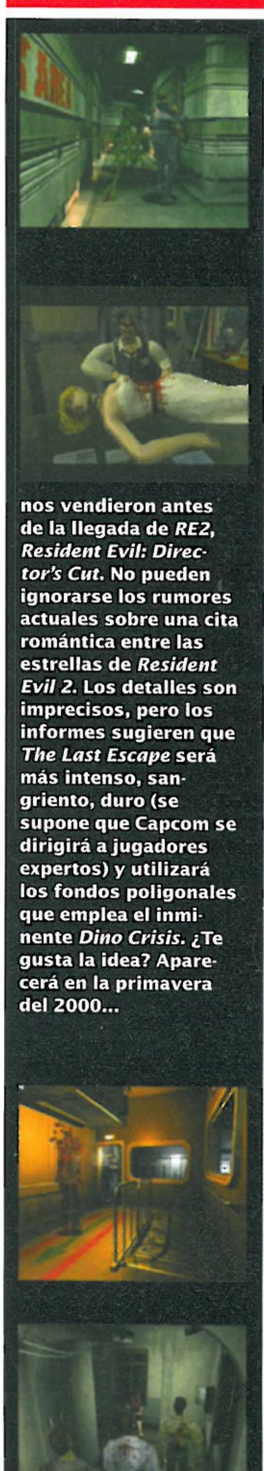
No obstante, en cierto modo esta E3 supuso una oportunidad para que los fabricantes menos famosos se dieran a conocer. Entre ellos, Insomniac. Su presidente, Ted Tried, nos descubrió algunos secretos: en el segundo juego de *Spyro, Spyro The Dragon 2*, el simpático dragón puede nadar, escalar, flotar, y recoger objetos. También pudimos ver *Space Debris*, de Rage, un colosal *shoot 'em 'up* espacial que promete algunos efectos especiales espléndidos. Y, por último, pero no por ello menos importante, estaba el pequeño asunto sobre la edición de los nuevos títulos de Psygnosis por parte de Sony. Psygnosis tenía un impresionante stand en el que se daban cita sus últimas creaciones, pero su legado perdurará, ya que *Wip3out, Rollcage Extreme, F1 '99* y *Colony Wars: Red Sun* han quedado bajo la tutela de Sony. Un imponente elenco con el que se despiden de la edición y distribución de juegos.




Su Majestad, *FFVIII*. Muy pronto en España [y muy pronto una demo en *PSMag*].

# ¡Pssst!

**Cotilleos, rumores, comentarios y de más sobre el complejo mundo PlayStation**

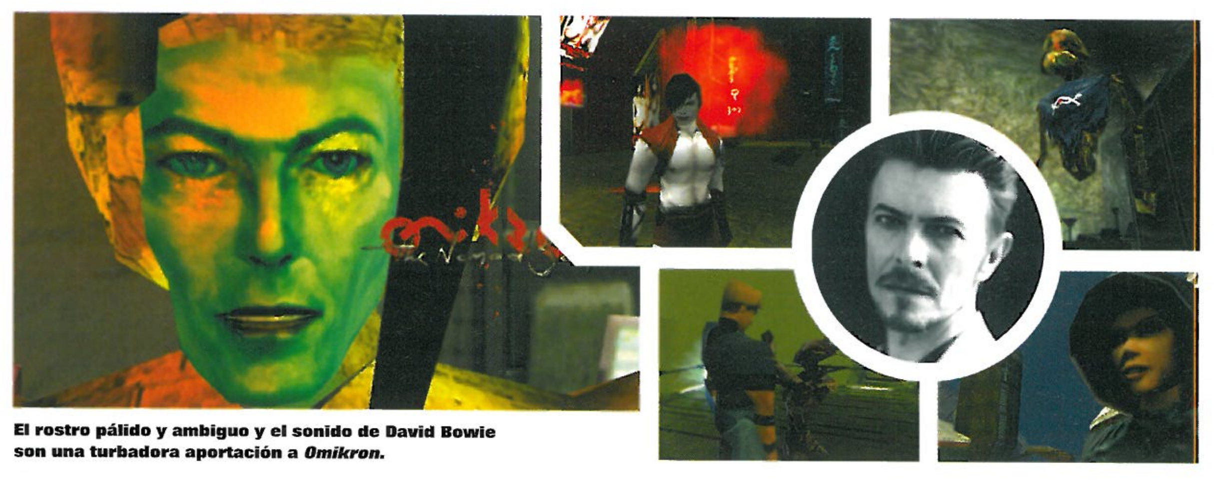


**nos vendieron antes de la llegada de *RE2*, *Resident Evil: Director's Cut*. No pueden ignorarse los rumores actuales sobre una cita romántica entre las estrellas de *Resident Evil 2*. Los detalles son imprecisos, pero los informes sugieren que *The Last Escape* será más intenso, sangriento, duro (se supone que Capcom se dirigirá a jugadores expertos) y utilizará los fondos poligonales que emplea el inminente *Dino Crisis*. ¿Te gusta la idea? Aparecerá en la primavera del 2000...**

## ¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y de más sobre el complejo mundo PlayStation

**Codemasters ha adquirido Sensible Software, diseñadores de títulos como *Wizkid, Parallax, Mega lo Mania, Cannon Fodder* o *Sensible Soccer*. Tanto Codemasters como Sensible expresan su felicidad por el acuerdo... Infogrames Entertainment ha hecho públicas las cifras de ventas del primer trimestre del año financiero 1998/99. La compañía ha tenido un incremento del 30% en ventas respecto al mismo período del año anterior, lo que, según la calculadora, representan 9.000 millones de pesetas largos. También se saben lo acumulado durante los primeros nueve meses del año fiscal: 37.253 millones, más o menos. Infogrames ha nombrado a Jim Barnett nuevo presidente y director general de su nueva sede central en Estados Unidos para integrar a la recién adquirida Accolade, desarrolladora de títulos como Test *Drive 4x4*. El señor Barnett está muy contento. Nos encanta la gente feliz... Ubi Soft ha firmado un acuerdo con Interactive Magic para adquirir sus trabajos para PC. ¿No te interesa? Perdona. También ha anunciado su acuerdo de desarrollo, producción y distribución de los juegos que desarrolle Disney Interactive para PlayStation, N64 y GameBoy Color. ¿Mejor? Los trabajos, basados en personajes como el pato Donald, se comercializarán en el año 2000. Ya veremos cómo le sientan a Donald las 3-D...**



**El rostro pálido y ambiguo y el sonido de David Bowie son una turbadora aportación a *Omikron*.**

# EL ALMA DE OMIKRON

## EIDOS SE HACE CON BOWIE Y LA TIRA DE JUEGOS



**La E3 puso de relieve dos nuevas razones para el éxito de Omikron: The Nomad Soul: el fantástico aspecto del juego y la colaboración sorpresa de David Bowie en el título. Aunque no te metes en la piel del cantante, sí que te encuentras al alter ego de Bowie, Boz, líder de los Despiertos. Puedes ver a Boz y su banda tocar algunas de las canciones escritas para la ocasión por Bowie.**

Eidos produjo además otras sorpresas en la E3, gracias a su nuevo *Fear Factor* y la continuación de un viejo conocido, *Fighting Force 2*. *Fear Factor*, cruce entre *Resident Evil* y *Blade Runner* al estilo manga, es una aventura de acción que mezcla sutilmente animación, secuencias de vídeo y renderizados. En él se narra la historia de tres mercenarios y su lucha por recuperar a la hija secuestrada de un líder de la tríada de Hong Kong. Los resultados quitan el aliento.

Un juego que *PSMag* no esperaba que brillara era la secuela de *Fighting Force*, que, si bien triunfó en Estados Unidos y algún rincón de Europa, fue un fracaso en España. La secuela ha sido remozada con una trama y un motor de juego nuevos, así como con una impresionante variedad de movimientos. *Fear Factor* y *Fighting Force 2* nos destrozarán los pulgares este invierno.

Sorprendente por diferentes razones fue la discreta presencia del muy esperado *Urban Chaos*, juego de acción en tercera persona. En la E3 estuvo eclipsado por la fuerte publicidad de *Omikron*, *Fear Factor* y *Fighting Force*. Más extraño resulta aún considerando que se supone que en unos meses sus ventas serán muy superiores a las de éstos.

*Saboteur*, esa especie de juego de kung-fú con perro que adelantamos en *PSMag* 30, también estuvo allí, y tiene mejor pinta que en sus anteriores encarnaciones, con unos gráficos más detallados y un sistema de lucha muy mejorado.

Más información muy pronto.

# EIDOS AFANA A LOS ZOMBIES

## LOS NO-MUERTOS SE ALOJARÁN EN EL MISMO HOTEL QUE LARA CROFT

**En una maniobra que debe de haber horrorizado a Virgin y Titus (los nuevos propietarios de Interplay), Eidos anunció la firma de un contrato por el que publicará Resident Evil 3: Nemesis en Europa y Australia.**

El acuerdo, que cubre posibles futuros juegos de *Resident* pero NO el resto de la línea de Capcom, fue anunciado el 13 de mayo. En *Resident 3* asistimos al retorno de Jill Valentine, estrella del primer juego. Atrapada en Raccoon City, Jill debe volver a vencer a legiones de monstruos atroces. En su intento por escapar la ayudará Carlos Oliveira, un cachas sudamericano. Ahora puede esquivar ataques y usar objetos del escenario para defenderse de sus descompuestos enemigos.







**«¡Aaaarrrrg!» Sí, echa un vistazo a estas capturas de *Resident Evil 3*. Más escenarios tremebundos, puzzles e incisivos buscando algún cuello que degustar.**

# ¡QUAKE, AQUÍ HAY TOMATE!

## LOS JUEGOS DE LAS MEGALICENCIAS DE ACTIVISION



**Vinimos, vimos y acribillamos. Tras meses de espera, PSMag pudo por fin desenfundar sus pistolas en Quake II, de Activision. Y fue una pasada. Pero Quake II resultó ser sólo la joya de la corona en el impresionante catálogo de Activision en la E3, que incluía el beat 'em up rapero Wu-Tang: Shaolin Style, la antigüedad remozada de Vigilante 8: Second Offense y la sensación (ya era hora de que fuera en 3-D) de los X-Men de Marvel.**

Da la impresión de que *Quake II* lleva una eternidad burlando fechas de lanzamiento, pero al parecer el tiempo extra de desarrollo ha valido la pena. No sólo es de una rapidez vertiginosa y suave a más no poder, sino que las opciones de dos y cuatro jugadores a pantalla partida funcionan de maravilla: los tiroteos multijugador tendrán una calidad sólo disfrutada antes por usuarios de PC. Prepárate a ser feliz, porque es probable que *PSMag* te ofrezca una demo exclusiva de *Quake II* para que puedas ver por ti mismo a qué se debe tanto revuelo.

Los gritones favoritos de *PSMag*, los del clan Wu-Tang, pretenden invertir sus nada desdeñables energías en zurrarse unos a otros en el juego de tajos *Wu-Tang: Shaolin Style*. Las figuras del rap RZA, Method Man y Dirty Ol' Bastard (más los otros seis miembros del clan) adoptan forma poligonal y pisan uno de los 10 escenarios en 3-D resueltos a aplicar peligrosos movimientos de kung-fú en los incontinentes morros de sus compañeros. Casi demasiado bueno para ser cierto.

*Vigilante 8*, un festival de conducción, tiros y devastación obra de Activision, vuelve como *Vigilante 8: Second Offense*. Nuevas armas, nuevos vehículos y nuevas localizaciones se unen a unos escenarios destructibles y una jugabilidad ampliada con el fin de producir un desenfreno anárquico sobre ruedas. Desarrollado por Luxoflox Corp., esta secuela promete unos gráficos mejorados con humo realista, niebla, salpicaduras de agua y luces de freno: no querrás destrozarle a nadie la parte de atrás, ¿verdad?

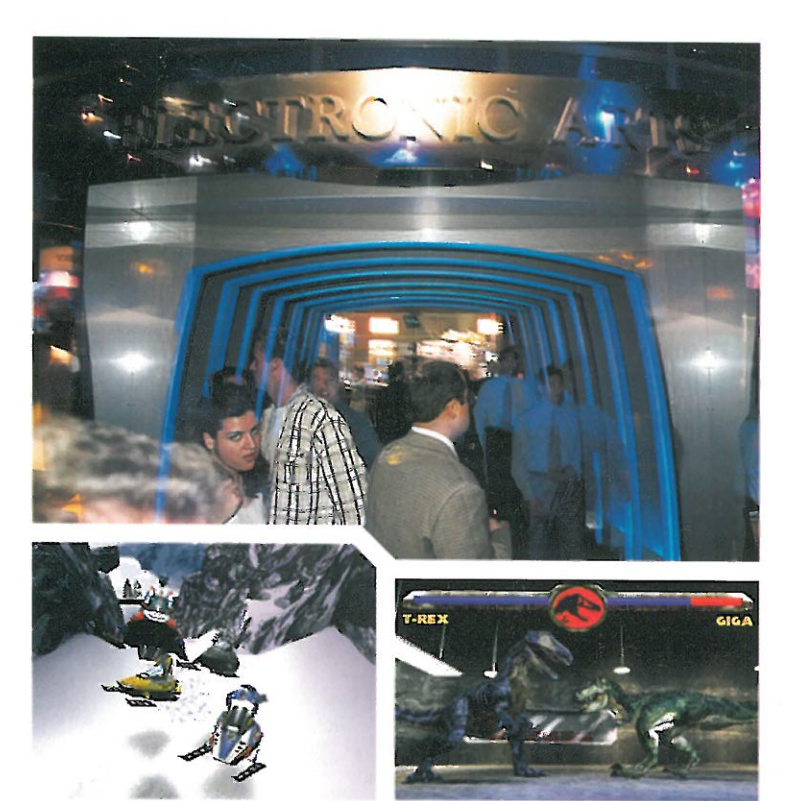
Tras el execrable *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter*, parece que los hombres clasificados X van a conseguir al fin el juego que merecen. *X-Men* será el primer título que llevará a la Patrulla X a la tercera dimensión en una batalla descomunal contra el malvado Apocalipsis y sus secuaces. Pilla el tino a los distintos poderes de los mutantes y patea unos cuantos traseros robóticos.

Con una lista de novedades que incluye un *Space Invaders* en 3-D, *Spiderman* y *Tony Hawk's Pro Skater* (y todas ellas, menos *X-Men*, previstas para otoño en Estados Unidos), 1999 podría ser un gran año para Activision. Ah, y ¿hemos mencionado que esta misma compañía publicará además un par de nuevos juegos de *Star Wars*? En España, si todo va bien, los distribuirá Proein.





***Vigilante 8: Second Offence*: más masacre al volante; *Quake II*: bueno a rabiar; y *Wu-Tang: Shaolin Style*, donde puedes ser Ol' Dirty Bastard. ¿Qué más se podría pedir?**



El lujoso stand de EA en Los Ángeles presentó todo tipo de motivos jurásicos.

# COPITO DE NIEVE

ELECTRONIC ARTS IPREPARA UN ALUVIÓN DE TRINEOS



**Como era de esperar, Electronic Arts se presentó en LA con un inmenso abanico de títulos que lucir. Lo más sorprendente fue el simulador de motos de nieve Snow Storm. Es algo así como una carretera de ceniza pero con nieve, y podrás competir en las habituales competiciones de carreras o participar en pruebas de estilo libre. Algunas de las piruetas que harás en el juego desafían de tal manera a la gravedad que empequeñecen las acrobacias del snowboard.**

Tras tropecientos años en fase de desarrollo, un tal Bond aparecerá al fin por primera vez en PlayStation con *Tomorrow Never Dies*. Con unos niveles que combinan distintos géneros (controlas a Bond sobre esquís, en un Harrier e incluso ia pie!), puedes esperar un buen número de misiones inspiradas en las *pelis* y la inimitable galería de artilugios fabricados por Q cuando el título haga por fin su aparición este otoño.

Entre otros títulos a destacar se incluye *Hot Wheels*, un juego de carreras a lo *Micro Machines* basado en la popular marca de coches de juguete. Dispónte a ver toda suerte de autos diminutos rizando el rizo por la mesa de la cocina.

También pudimos contemplar un par de los últimos *beat 'em ups*. Uno de ellos era *WCW Mayhem*: ¿podría tratarse del juego de lucha que estábamos esperando? ¿Y qué tal *Warpath: Jurassic Park*? Anunciado como un *Tekken* para tiranosaurios te enfrentarás en un escenario muy Spielberg a una plétora de combatientes prehistóricos, incluyendo mega raptores y un gigantosaurio. ¡Monstruoso!

Más allá de las innumerables licencias y derivados, todo el mundo conoce a EA por sus juegos deportivos. Actualmente se encuentran en desarrollo *Formula 1 Championship*, *NHL 2000*, *NBA Live 2000*, *FA Premier League STARS*, *Football Manager 2000* y la última entrega de una serie ya legendaria, *FIFA 2000*. ¿Qué podría hacer EA para remendar el juego de fútbol preferido en toda la galaxia? Estáte a la espera de un reportaje en exclusiva desde el cuartel general de *FIFA* en Vancouver dentro de no mucho tiempo...

# VUELTA A LA RUEDA

RALLIES, MAMPORROS Y PUERCOS CONFORMAN EL POPURRÍ DE GREMLIN EN LA E3



**Encabezando la lista de novedades de Gremlin en la E3 estaba Rally Masters - The Race Of Champions, al que pudimos dar un vistazo a puerta cerrada. Tras la reciente adquisición de la compañía por parte de Infogrames, el futuro parecía incierto para Rally Masters; al fin y al cabo, Infogrames ya contaba con V-Rally 2. Pese a todo, aún lucha por su lanzamiento antes de finales de año, y ya presenta un aspecto más que cuidado. Con la licencia de la carrera de los campeones de Michelin, una prueba anual celebrada en Gran Canaria, hace gala de 70 pilotos, 50 pistas y 60 coches con patrocinio y decoración personalizada. Si a esto añades un modo arcade contra otros cuatro coches —humanos o CPU—, un campeonato de enormes proporciones y una ingeniosa arquitectura de pistas que presenta puentes, túneles y saltos, parece que Rally Masters tiene mucho donde agarrarse. También existe la posibilidad de acceder a un modo retro que aumenta el peligro a dimensiones aún mayores.**

*Gekido*, un juego de sopapos en 3-D en plan *Fighting Force*, también parecía ser muy entretenido. Basado en una historia de lo más absurdo, es en esencia una





Reparto de estopa en *Gekido*, derrapajes en *Rally Masters* y, estooo... cerdos con pantalones militares. Ésa es la estrafalaria producción de Gremlin.

oportunidad de desplazarse a la derecha, dirigirse a tipos con los puños muy cerrados y tirarles pedazos del decorado. En este lanzamiento otoñal se dan cita cuatro personajes controlables, así como un montón de sucios villanos. Múltiples caminos, armas a mansalva y los ineludibles jefes finales constituyen el esqueleto de este título, sin olvidarnos de los divertidos asados que incrementan tu salud.

Igual de gracioso fue nuestro escarceo con *Hogs Of War*. Es estrategia. Es acción. Y es multijugador. Seis ejércitos porcinos están a tu disposición y la idea general es liquidar a todos los contrarios. 40 niveles, que van desde simples reconocimientos a la destrucción de blancos concretos, aguardan a hasta cuatro jugadores. El generador aleatorio de niveles puede producir 140.000 billones de escenarios para un *deathmatch*, algo que, cuando menos, asegura su longevidad. Aparecerá en las postrimerías del año.

*European PGA Golf* también estaba en pleno rendimiento. Previsto para otoño, puedes librar batallas de palos y pelotitas con gente como Faldo y Woosnam. El juego cuenta con una amplia base de datos sobre el tour europeo, controles realistas, seis nuevos campos, comentarios de Peter Allis y Alex Hay y un campo para practicar el drive. Sin duda, un título de golf de lo más completo.

**¡Pssst!**
Cotilleos, rumores, comentarios y de más sobre el complejo mundo PlayStation

**¿QUÉ, HAS GANADO?**

**CONCURSO R-TYPE DELTA**

1. Fco. Javier García Escobar (Málaga)
2. Miguel Coll Risco (Barcelona)
3. Alfonso Olalla Soto (Valencia)
4. J. Mª Pérez Crespo (Constantina, Sevilla)
5. J. Carlos Martínez Vaquerizo (Madrid)
6. Alfredo de la Nuez (Las Palmas Gran Canaria)
7. Pedro Salas Cameo (Zaragoza)
8. Borja Gómez Martínez (Burgos)
9. Jesús Ángel Gil (Consuegra, Toledo)
10. Pedro José Zaragoza (Alicante)
11. Joaquín Astete Galván (Algodonales, Cádiz)
12. Paul Urkijo Alijo (Vitoria-Gasteiz)
13. Javier Serrano Navarro (Tomelloso, Ciudad Real)
14. Alejandro Suárez (Foz, Lugo)
15. Pedro Antonio Fariña (Sta. Úrsula, Sta. Cruz Tenerife)
16. Sergi Muñoz García (Reus, Tarragona)
17. Alberto Rebollo Merino (Salamanca)
18. Ramón García Quiñonero (Pto. Lumbreras, Murcia)
19. J. Mª Moreno Fernández (Alcalá de Henares, Madrid)
20. Raquel Plaza Enríquez (Málaga)

**CONCURSO RIDGE RACER TYPE 4**

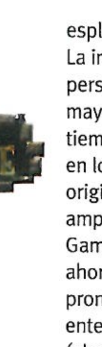
1. Sergio Rodríguez (Azagra, Navarra)
2. Toni Raventós (Sitges, Barcelona)
3. Félix García Rincón (Torrejón de Ardoz, Madrid)
4. Pedro José Salinas (Zaragoza)
5. Alexandra Bernal Ruiz (Palma de Mallorca)
6. Unai Muñiz Hernández (Irún, Guipúzcoa)
7. Iván del Hoyo Bascuñana (Majadahonda, Madrid)
8. Rubén López Angorrilla (Móstoles, Madrid)
9. Jonathan Ducha Cortés (St. Andreu de la Barca, BCN.)
10. Jesús Fco. Rodríguez Carrasco (Ubrique, Cádiz)
11. Iván Freire Pazos (Cela-Bueu, Pontevedra)
12. Enric Figuera (Agramunt, Lleida)
13. Sergio Giralda (Valladolid)
14. César Merino (Burgos)
15. María del Mar Villar (Benidorm, Alicante)
16. Javier Pardo (Betanzos, La Coruña)
17. Luis Miguel Argüelles (Mieres, Asturias)
18. Mónica Niño (Madrid)
19. Leonor Pérez (Barcelona)
20. Manuel Castro (Puente de Genavé, Jaén)

# HISTORIAS DE ODWORLD

## SEGUNDA GENERACIÓN PARA PLAYSTATION 2



**Si creías que Abe's Oddysee y Abbe's Exoddus eran lo más lelo que podían llegar a crear los chicos de Oddworld Inhabitants, esto te va a conmocionar. Durante una charla, Lorne Lanning y Sherry McKenna, creadores de Oddworld, informaron a PSMag sobre los dos títulos que podrían realizar su sueño de sumergir a los jugadores en un mundo lúdico totalmente interactivo.**

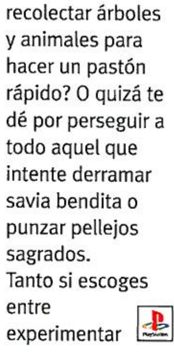



Según Lorne y Sherry, los dos *Oddworlds* anteriores eran simples visiones difuminadas de su grandioso diseño. Ahora, no obstante, esta entusiasta pareja considera que la tecnología de PlayStation 2 puede al fin hacer sus sueños realidad. *Munch's Oddysee* es el más parecido de los dos nuevos juegos a una secuela en PSX2 de *Abe's Oddysee*. Eso sí, se acabó lo de las plataformas en pantalla plana: esta vez puedes explorar el mundo de Odd en esplendorosas 3-D.

La interacción con otros personajes ocupará la mayor parte de tu tiempo, más incluso que en los dos juegos originales. Se ha ampliado el sistema GameSpeak para que ahora puedas pronunciar frases enteras en Mudokon (algo muy necesario, ya que los puzzles son menos tradicionales y tienen más que ver con influir sobre los demás). Contemplarás cómo los «oddworldianos» nacen, crecen o chochean. Tendrás la posibilidad de enamorarte, desarrollar amistades o estafar a tus vecinos hasta la última peseta... Tú decides.

*Munch's Oddysee* lleva ya dos años en elaboración, y se estima que faltan otros dos antes de que su diseño esté completado.

El segundo título, *Hand of Odd*, es una desviación radical del formato *Oddysee*. En lugar de aventuras en 3-D, *Hand of Odd* pretende redefinir el género de la estrategia en tiempo real sumergiéndote en un mundo de intriga corporativa y heroísmo medioambiental. Puedes elegir entre ser un jefe tribal Mudokon o un capitoste de una compañía Glukkon, y tu misión es explotar el entorno de Oddworld para tus propios fines. Podrías decidir apalear a los transeúntes por beberse la apreciada agua de tu lago divino, o bien emplear a bio-ingenieros Vykker para que viertan productos tóxicos en sus aguas cristalinas. ¿Qué tal recolectar árboles y animales para hacer un pastón rápido? O quizá te dé por perseguir a todo aquel que intente derramar savia bendita o punzar pellejos sagrados.




Tanto si escoges entre experimentar

# KIDS' PARTY

## LA PEQUEÑA GRAN FIESTA

**Kids' Party? ¿Fiesta para niños? Oh, cielos, ¿podemos escondernos?» Estábamos en ello, pero no encontramos escondite que no estuviera ocupado ya. Suerte que nada tenía que ver con globos, confeti y refrescos sin cafeína...**

Sony organizó una movida en los estudios que posee en Culver City para presentar sus últimas creaciones aptas para todos los públicos: *Spyro 2*, *Crash Team Racing*, *Ape Escape*, *Um Jammer Lammy* y algún que otro título más pusieron sus controles al alcance de la multitud. Mucho ambiente, mucha persona bajita, comida, bebida e incluso famosos...

La puesta en escena no estuvo nada mal: un camión de tamaño espectacular relleno de consolas recibía a los visitantes a la entrada del recinto. Al fondo, un Spyro y un PaRappa de dimensiones gigantescas daban la bienvenida a los alumnos de varios colegios de la ciudad. Los estudiantes alborotaban lo suyo, no había forma humana de controlar semejante manada, así que decidimos regresar a los tiempos de la inocencia e integrarnos en su diversión. Si no puedes vencerlos, únete a ellos.

Nuestros compañeros de fiesta corrían de un lado a otro para hacerse con una consola libre o participar en alguna de las actividades que organizaban los animadores. Aprovechamos nuestra amenazadora estatura para intimidar a los críos menos solidarios y disfrutamos con *NHL Face Off '99* y *Hot Shots Golf*. Nos ahorramos participar en la competición de *Gran Turismo* para no dejar en evidencia al personal, hay que ser misericordioso. Quienes sí tomaron parte en este pequeño torneo fueron un par de actores de *Los vigilantes de la playa* y *Cosas de casa*, que se trajeron a algunos de sus amigos a la fiesta para no morir de infantilitis.


«Menuda fiesta»



Los invitados que no llegaban al pad podían fotografiarse con un *Crash* de tamaño real, tatuarse la piel con una calcomanía de PlayStation, cantar y bailar con los empleados de Radio Disney y comer perritos calientes, algodón de azúcar y pizza hasta reventar. ¿Esto es América?







TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR® SOLID




"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10

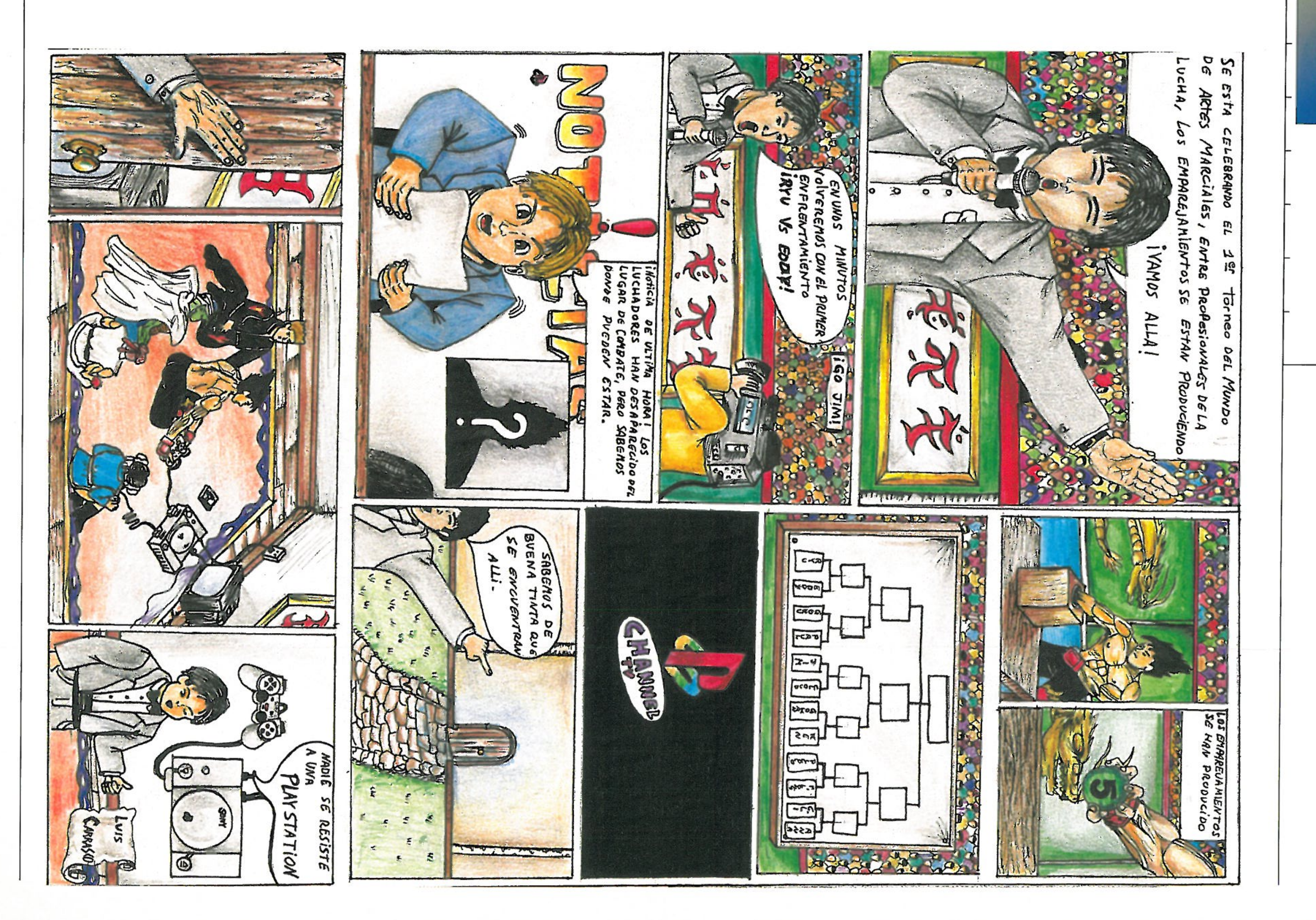
## ¡ VERSIÓN EN CASTELLANO DISPONIBLE EN ABRIL !

KONAMI. Orense 34 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35

# PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

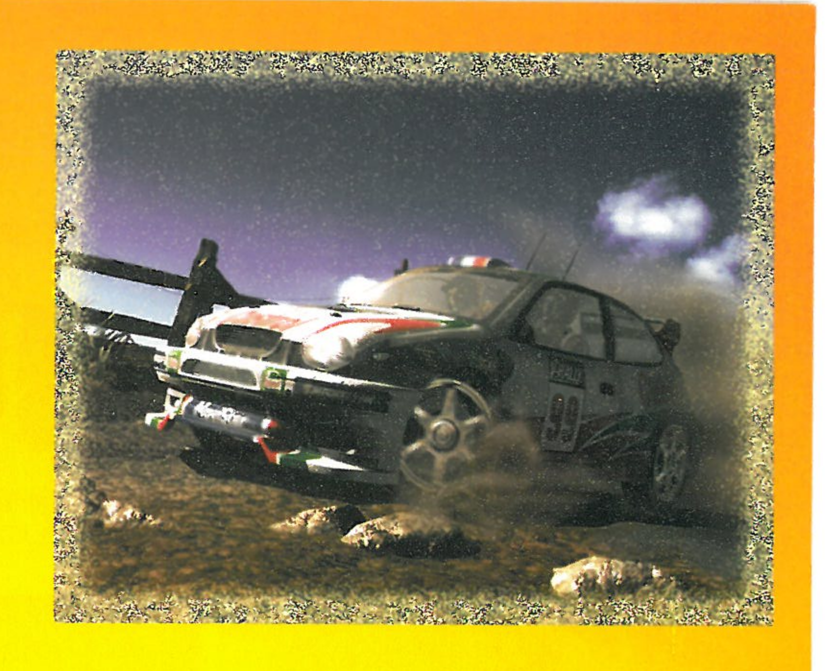
## CONTRA TODO PRONÓSTICO, SEGUIMOS EN ELLO

Luis Carrasco Guerra, de Madrid, nos envía su representación plástica del espíritu Tekken. Ese árbol genealógico simplificado nos recuerda mucho a uno que publicamos nosotros hace tiempo. ¡Ahí va! ¿Te has fijado? ¡Al presentador del telediario le brota una exclamación de la cabeza! ¿Es eso una licencia habitual en los cómics o una referencia a *Metal Gear*? Ah, qué fértil resulta la mezcla de géneros...

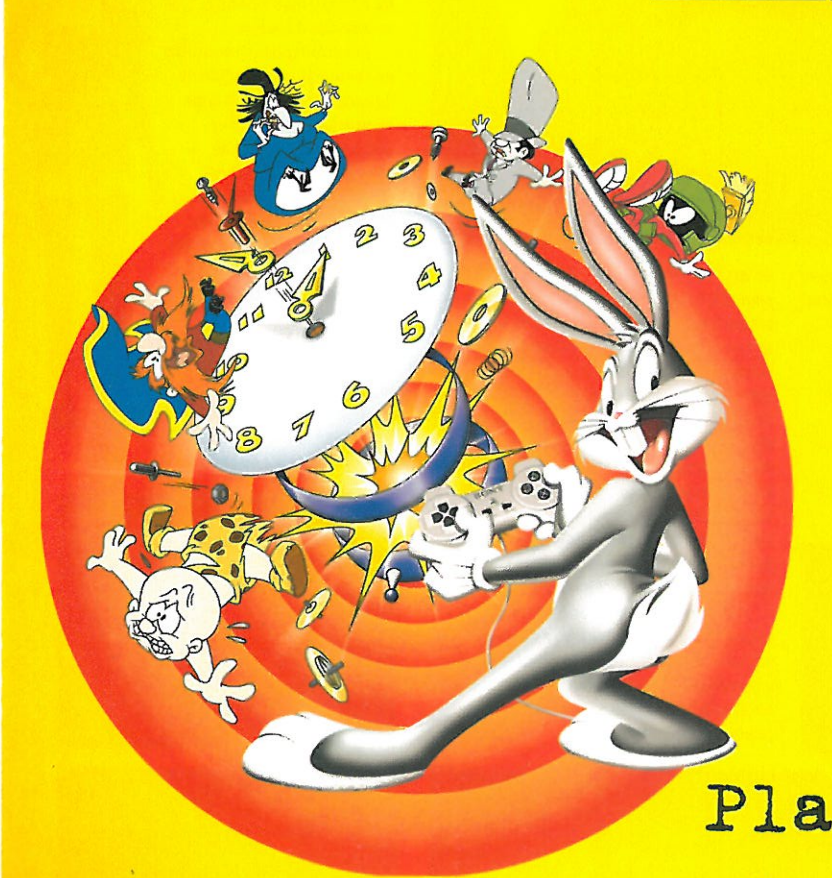


Lo más realista...



... y lo más divertido






para tu PlayStation...

te espera en PRYCA







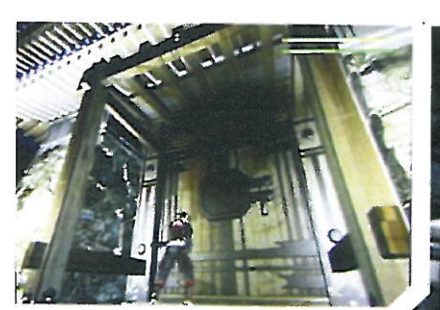




# ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

UNA VEZ MÁS, NUESTRO CORRESPONSAL RECORRE LAS CALLES DE TOKIO EN BUSCA DE NOTICIAS CALENTITAS. Y DE SUSHI, CLARO, PERO ESO ES MÁS BIEN FRÍO...



**¡Con este juego vas a pasar [*Oni*]*musha hora* de suspense!**

## ONIMUSHA DA EL CANTE

Capcom montó cierto revuelo el 16 de abril con su presentación de *Onimusha*, la nueva secuela de *Resident Evil*, en el Foro Internacional de Tokio. En dicha ceremonia, la Nueva Orquesta Filarmónica de Japón se unió a manipuladores de instrumentos japoneses más tradicionales para interpretar el tema central de *Onimusha*. Nada menos que 202 músicos subieron al escenario, casi superando en número a los asistentes y suscitando el temor al posible desplome de la tarima.

*Onimusha* —que significa «guerrero del diablo»— retoma los fondos texturados y los obligados jefes de final de nivel presentes en la serie *Bio-Hazard*, pero la gran diferencia esta vez es el marco histórico del juego. La historia se desarrolla en la era Sangoku de hace unos cientos de años, y Capcom ha incorporado varios elementos cuasi históricos: el personaje principal despacha a sus demoníacos enemigos con una espada, en vez de con pistola, y se incluyen poderes mágicos. Los efectos que *PSMag* vio eran de un detalle extraordinario. En la demostración sólo había una fase, pero los fondos tenían mejor aspecto que los de *Resident Evil 2*, y los tiempos de descarga eran de una velocidad decente al abrir puertas. Para el personaje principal de *Onimusha*, un tal Akechi Samanosuke, se usó de modelo a Kaneshiro Takeshi, un famoso actor (según nos contaron) que ha intervenido en numerosos dramas y anuncios de televisión. El ídolo en persona se encontraba en el escenario para comentar el juego y hablar de su amor por los videojuegos. A nadie extrañó que fuera un gran aficionado a *Resi*.

Aunque está ambientado en un período temporal distinto, *Onimusha* es una genuina secuela de *Resi*. A la espera de más detalles, y con *Dino Crisis* y *Last Escape* a punto de caramelo, los fanáticos de los monstruos pueden dormir tranquilos...






**La Filarmónica japonesa se prepara a interpretar una larga *jam session* para *Onimusha*, con ese vocalista tan entregado de la derecha...**

## CONFLICTOS CÉLTICOS

Gales, 1898. Un castillo conocido con el nombre de Meneton está habitado por Koudelka —una chica gitana— y dos tipos llamados James y Edward. Y con esto ya hemos creado el ambiente para *Koudelka*, el nuevo RPG de SNK, que alardea de escenas de batalla en 3-D y montones de secuencias de vídeo.

Desarrollado por un equipo de campanillas escindido de Square que formó su propia compañía en marzo, *Koudelka* usa un sistema de batalla muy similar al de *Final Fantasy VII*; y es que el equipo también ha trabajado en *Shokagi* y *Seiken Densetsu 1* y *2*. Puedes esperar menos gore y más suspense. Según nos dijeron, el cuidado por el detalle va ser extraordinario: los labios de los personajes incluso se moverán en sincronía con el diálogo. Lo que nos hace temer problemas con una potencial versión en castellano.





**¿Gales? ¿1898? *Koudelka* debe tener un fuerte componente fantástico...**





***Rival Schools 2*: estas cosas no se hacen en el recreo, chicos.**

## PÚGILES DE PATIO

Siguiendo la estela de la exitosa conversión de *Rival Schools* de recreativa a PlayStation, Capcom ha decidido desarrollar la secuela directamente para la consola. El concepto no cambiará, pero *Rival Schools 2* aparecerá como doble CD y contendrá minijuegos diseñados en exclusiva para PocketStation. Al parecer, entre éstos se incluirán delicias tales como entrenamiento en deportes, modo de preguntas y esa temible manía de los nipones, la simulación de baile.

También podrás dedicarte a ir de compras para adquirir ítems que te ayuden a formar tus propios personajes. Y lo que es más, tendrás 35 ataques especiales y cuatro institutos distintos a elegir, así como la posibilidad de retocar el género, los rasgos faciales y el talle de tu jugador. Yendo más allá de las trilladas modificaciones en los jugadores, también podrás personalizar la IA de los personajes, guardar los atributos en tu PocketStation y hacer que al día siguiente se den de piños en el patio del recreo. Vaya, que se trata de uno de los usos más ingeniosos para PocketStation-san...

## ¡TRES MURCIÉLAGOS!

*Count-Down Vampires*, previsto para finales de año por cortesía de Bandai, parece apuntar al mercado extranjero debido a un aspecto menos japonés de lo habitual, puesto que ya está subtitulado en inglés. Una característica interesante es que, durante la partida, los jugadores disponen de dos vistas en cualquier momento. Quizá no resulte demasiado interesante, pero, si no se usan de forma inteligente, no se podrá completar el nivel, cosa que sin duda aporta una nueva perspectiva al asunto.

*Count-Down Vampires* también hará gala de más de 100 secuencias de vídeo y 15 minutos de película generada por ordenador. Lo más intrigante es que al principio del juego se te pedirá una información un tanto macabra: no sólo tu nombre, sino también detalles como tu grupo sanguíneo. Según el factor Rh del que provengas, los vampiros que te encuentres se transformarán en unas u otras criaturas, de manera que un amigo con un grupo sanguíneo diferente podría acabar viendo un juego totalmente distinto.

En consonancia con esta temática de marcos múltiples, hay muchos otros factores que influyen en la trama. Por ejemplo, los monstruos son más o menos fuertes según la fase lunar, y existe una enorme variedad de oponentes bestiales: el juego ofrece un total de 30 especies diferentes de monstruos, 30 humanos y cinco personajes principales distintos. ¡Mamá, miedo!



**«Vampiros de la cuenta atrás.» ¿Saldrá el conde de *Barrio Sésamo*?**

## YO ENSEÑÉ A BRUCE LEE

Ahora mismo hay por aquí dos escuelas de lucha en competencia, provocando sin duda una afluencia masiva de pacientes con moratones en las salas de urgencias japonesas. Los tradicionales kyokushin aikoka se sienten algo excluidos después de que sus rivales, los seidokaikan, se llevaran el gato al agua con *K-1 Grand Prix* para PlayStation.

Bandai, tras decidirse por apoyar la postura tradicionalista de los aikoka, prepara el lanzamiento en verano de *Ichigeki*, en el que debes convertir a tu personaje en un campeón de karate.




***Ichigeki*: patada, puñetazo, todo está en tu mente. Y el pie. Y el puño...**

Los personajes se basarán en luchadores famosos, incluidos los campeones del mundo Francisco Alves Felio y Kazumi Hajime. Bandai trabajó estrechamente con los luchadores empleando tecnología de captura de movimiento para recrear sus particulares estilos en la consola. Los gráficos son de una sencillez clásica, y el resultado es un juego rápido en la más pura tradición de los kyokushin aikoka.

Tras seleccionar un personaje, tu primera tarea es entrenarlo en técnicas básicas y especiales. Luego toca campeonato. A cada lado de la pantalla se muestra un indicador del alma, que decrece al estilo *Tekken* según los impactos que recibes. Y no sólo eso, sino que, gracias a una sesión especial de precalentamiento antes de cada pelea, refleja el nivel de acierto con que has logrado sumergir a tu luchador en los hábitos del guerrero. También aparece un panel de daños para mostrarte con exactitud dónde te golpean, a fin de que puedas al menos improvisar algún tipo de defensa. Los luchadores serán capaces de adoptar distintas estrategias, como centrar sus ataques en partes concretas del cuerpo para ocasionar la rotura de miembros. Este tipo de movimientos, claro, requiere un entrenamiento consistente.

Como en todos los juegos recientes de PlayStation, podrás descargar tus personajes a la PocketStation y seguir el entrenamiento desde la comodidad de tu cama. En este caso no serán las sesiones de ejercicios habituales, sino que deberás luchar contra un variopinto grupo de animales: 100 en total, incluyendo al poderoso jabalí con sus notables colmillos.

## 電撃 PlayStation
### LAS LISTAS DE DENGEKI

**TOP 10** – LOS MÁS VENDIDOS

1. ***Final Fantasy Collection*** (Square)
2. ***Densha De Go! 2*** (Taito)
3. ***Um Jammer Lammy*** (SCEI)
4. ***Final Fantasy VIII*** (Square)
5. ***Chocobo Racing*** (Square)
6. ***Silent Hill*** (Konami)
7. ***Gallop Racer 3*** (Tecmo
8. ***Monster Farm 2*** (Tecmo)
9. ***Colin McRae Rally*** (Spike)
10. ***GI Jockey*** (Koei)

**TOP 5** – LOS MÁS ESPERADOS

1. ***Saga Frontier 2*** (Square)
2. ***Dragon Quest VII*** (Enix)
3. ***To Heart*** (Aquaplus)
4. ***Tokyo Majin*** (Asmik Ace Entertainment)
5. ***Devil Samana Soul Hackers*** (Atlus)

**TOP 5** – LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. ***Final-Fantasy VIII*** (Square)
2. ***Final Fantasy VII*** (Square)
3. ***Denso Suikoden II*** (Konami)
4. ***Tales Of Phantasia*** (Namco)
5. ***Xenogears*** (Square)

* Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.

# *WIP3OUT*: LA TERCERA



*Wip3out*, presentado en la E3, promete mucha acción balística, como *2097*, pero su aspecto es más pulido.

## BAJO EL CAPÓ

### CARACTERÍSTICAS COMPLETAS DE WIP3OUT...

- Todo en alta resolución
- Modos para dos jugadores a pantalla partida
- Diseños nuevos de todas las naves
- Tres nuevos equipos, además de los cinco de *WipeOut 2097*
- Ocho nuevas pistas
- Un nuevo sistema de progresión ajusta el juego a jugadores noveles o expertos
- Siete armas nuevas, además de las cinco favoritas de *WipeOut 2097*
- Soporte del pad analógico y Dual Shock
- Soporte de otros periféricos clave (¿JogCon?, ¿el Glover?)
- Nuevos modos Tournament, Challenge y Death Match
- Nuevos temas musicales, con Sasha como director musical
- Mercadotecnia de los formidables Designer's Republic (los mismos que se encargaron del *merchandising* de los títulos anteriores)

**Lo que estás viendo son las primeras capturas de Wip3out, un juego que no sólo resucita el primer éxito auténtico de PlayStation, sino que también supone el esperado retorno de Psygnosis, una compañía pionera del software británico.**

El *Wipeout* original, lanzado en Europa junto con la consola en septiembre de 1995, fue el instrumento utilizado para presentar la nueva máquina a un conjunto de jugadores que no diferenciaban un pad de un *croissant*.

Es un truco de marketing que ha sido utilizado en innumerables ocasiones desde entonces. Cada juego de carreras cibernético generaba un CD con la banda sonora, una camiseta y una bolsa. El juego original generó una nueva secuela, aunque, con el tiempo, algunos pensaron que no constituía una mejora espectacular (nosotros no estamos de acuerdo con eso).

Pero ahora *Wipeout* tiene un secuela auténtica, un juego lo suficientemente bueno como para merecer el nombre de *Wip3out* y que presume de una lista de mejoras sobre las que vale la pena hablar.

Primero y ante todo, *Wip3out* ha sido creado por completo en alta resolución (el primero en la serie *Wipeout*), desbancando así los leves esfuerzos anteriores por dar al juego un aspecto de tecnología binaria. Este cambio no debe tomarse a la ligera, cuando el incremento de píxels tiene efectos relevantes en el *cerebro* de una PlayStation. Por fortuna, se le ha equipado con un motor 3-D completamente nuevo para hacer que las cosas se muevan con la suavidad que los usuarios esperamos. Y, más importante todavía, con la misma rapidez.

El segundo cambio importante tiene relación con los nuevos modos de pantalla partida (aunque todavía hay interrogantes sobre una opción de enlace). Se han añadido nuevas pistas y equipos y un milagroso conjunto de siete armas todavía secretas se añaden al quinteto de los favoritos del *2097*. El Dual Shock es el pad a escoger, y una nueva gama de modos de juego —que te enfrentan contra un ejército de oponentes o te engarzan en luchas a muerte de uno contra uno— aseguran al juego una longevidad sin precedentes.

Una cosa que se mantiene constante es la inclusión de un conjunto de buenas piezas musicales. Y, en lugar de dejar la selección musical en manos del *hombre de los cheques*, Psygnosis ha recurrido a los servicios de Sasha como director musical. Prometen una mezcla más suave y progresiva, Sasha producirá temas exclusivos y colaborará con varios invitados internacionales.





La novedad en el aspecto musical en *Wip3out* es la designación de Sasha como «director musical». Mmm, no será sólo bajo y taladradora, ¿no?






# FIFA 2000 GOLPEA DE NUEVO

## Y EL NÚMERO UNO DE ESTAS NAVIDADES ES...

**Ya es momento de volver a pensar en el principal acontecimiento del calendario de fútbol electrónico. Sí, Electronic Arts está trabajando a toda máquina en FIFA 2000, que aparecerá en Navidad.**

¿Qué podemos esperar del nuevo título de fútbol de EA? Ya suena como si se tratase de un juego más autorizado que las versiones anteriores de la serie. Podemos presuponer que la primera ocupación de EA consistirá en actualizar todos los equipos, y con la representación de más de 15 ligas nacionales de todo el mundo, no es tarea fácil.

En *FIFA 2000* veremos temporadas integradas por completo, es decir, que los partidos de liga y de copa tienen lugar al mismo tiempo. Como en la vida real. Está por ver si tu equipo sufre problemas de cansancio después de tres partidos en cinco días. También lucharás por la promoción, sufrirás la ignominia del descenso y el reto por ingresar en la Liga Europea. ¿Alguien se atreve a ir a por el triplete?

En cuanto a jugabilidad, nos han garantizado un contacto físico mucho mayor para este modelo del 2000. Puedes esperar colisiones en el aire, cargas con el hombro y muchos más empujones entre jugadores para ganar posiciones.

Espera más detalles de esta secuela en el próximo número.

# DINO DESTRUCCIÓN

## PRESENTADO VÍDEO DE *DINO CRISIS*

**Más gráficos de Dino Crisis, gracias a un vídeo en posesión de PSMag.**



Escenas con pterodáctilos en vuelo picado, a los que derriba de un disparo Regina, la heroína del juego; o ella misma perseguida por un Tiranosaurus Rex que derrumba paredes y ventanas para atrapar la carne entre sus colmillos. ¡Parad





máquinas! Los rumores actuales dicen que se presentará una demo de *Resi 3: The Last Escape* junto a *Dino Crisis* cuando se publique en invierno.

# F1 '99 VUELVE A PISTA

## CONFIRMADO UN NUEVO FABRICANTE

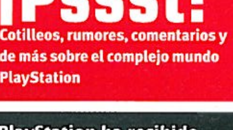
**Después de los indicios de los que se supo el mes pasado, Psygnosis ha confirmado que Visual Sciences ha sido cortésmente relevado de la licencia de F1 después de los vacilantes pasos que acompañaron a F1 '98.**

El nuevo fabricante de *F1 '99* es Studio 33, creador de *Newman Haas Racing*, basado en el excelente motor de *F1* de Bizarre Creations. Studio 33 promete mejorar *F1 '98* con un conjunto de nuevas características. Están todos los equipos (incluidos los recién llegados British American Racing) y todos los circuitos (incluido el circuito Sepang de Malasia). Pero, por primera vez, también aparecen TODOS los conductores, entre ellos Jacques Villeneuve, que no figuraba en los anteriores *F1*. También prometen accidentes más dinámicos y una IA de los pilotos controlados por la CPU más realista.

También se habla del desarrollo de *Destruction Derby 3*. Pese a la deserción de Reflections, fabricante original de *DD*, para crear *Driver* para GT, Psygnosis promete acción multijugador, «circuitos de locura» y coches personalizables. Está previsto para la primavera del 2000, y tendremos más noticias de *DD3* en breve.

# ¡Pssst!

**Cotilleos, rumores, comentarios y de más sobre el complejo mundo PlayStation**



**PlayStation ha recibido otro premio, esta vez en el campo publicitario. La promoción 1999 de Publicidad y Relaciones Públicas de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB) ha otorgado a PlayStation el premio a la mejor campaña publicitaria de 1998, en la categoría de Ocio y Cultura.**

**Sony y Red Bull (el brebaje que te da alas) están organizando una serie de fiestas en bares de copas y pubs de toda España: más de 160 desde el 30 de abril y hasta finales de año en ciudades de Cataluña, Andalucía, Levante, centro y norte del país y Canarias. La idea es instalar expositores y celebrar campeonatos con juegos PlayStation (como *Ridge Racer Type 4* o *Gran Turismo*) entre los consumidores de Red Bull. Más de 60 consolas, juegos, llaveros, gorras, camisetas y bolsas PlayStation están en juego...**



**Entre el 24 y el 30 de mayo, coincidiendo con acontecimientos como la final de la UEFA, el Salón del Automóvil y el Gran Premio de España de Fórmula 1 en Montmeló, Sony puso en marcha una campaña de publicidad móvil en Barcelona. He aquí la prueba. A ver si se enrollan los de la UAB el año que viene...**

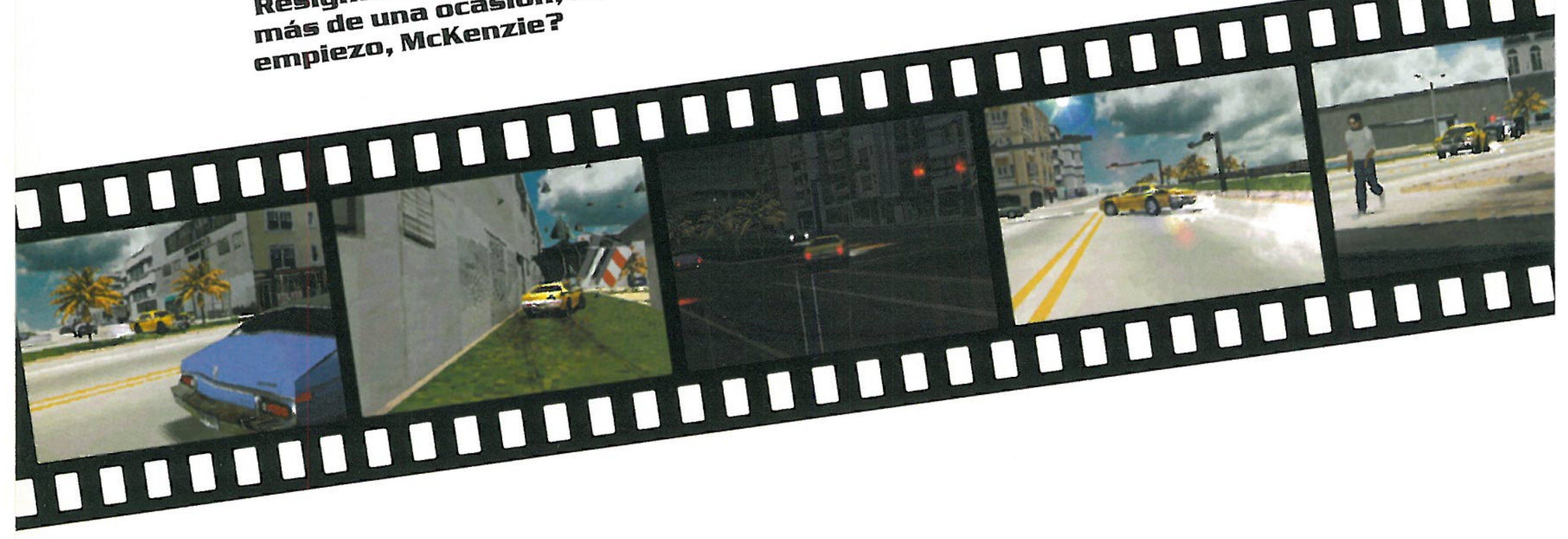
# ¡LA PERSECUCIÓN HA

**Tú, J. Tunner, ex-piloto de carreras profesional reconvertido a agente de policía, siempre has creido que lo habías visto todo en esta vida. Eso creías. Como también siempre hiciste de la ley de Murphy el único de tus mandamientos: si hay algo que está mal, es seguro que empeorará.**

**Y eso es lo que pensaste cuando McKenzie -tu teniente-, te contó la misión que te habían asignado esta vez: infiltrarte en la más poderosa banda de criminales de Estados Unidos y trabajar para ellos de incógnito como conductor a sueldo, con el propósito de conocer su modus-operandi e informar a tus superiores. Y además, te pidió que en la medida de lo posible, saliéses con vida de ésta.**

**Esta vez era demasiado.**

**Resignado a tu destino, con la mirada afilada del que se la ha jugado en más de una ocasión, sólo supiste articular tres palabras...¿cuando empiezo, McKenzie?**



COMENZADO!




# DRIVER

- Incleíble motor gráfico que reproduce la dinámica de movimientos de los coches a la perfección.
- 44 misiones que completar... de día y de noche, con cambios atmosféricos que te dejarán pasmado.
- Cuatro ciudades (Nueva York, LA, Miami y San Francisco) recreadas al detalle para que conduzcas por sus calles como lo harías en la realidad.
- Trama policiaca digna de una película de género.
- Modo Director para que grabes la acción y crees la película de tus persecuciones más memorables. ¡Seguro que es mejor que la de tus amigos!
- Decenas de coches que podrás ampliar para completar las misiones: Buicks, Chers, Dodges, Fords...
- Banda sonora años 70... ¡esto sí es ambientación!
- Subtítulos en catellano.







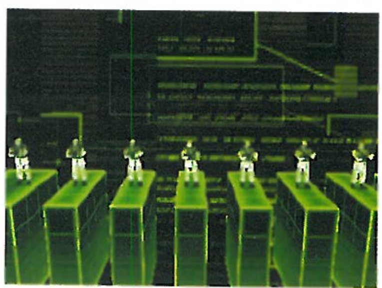


## ¡Pssst!

**Cotilleos, rumores, comentarios y de más sobre el complejo mundo PlayStation**

**La cadena de establecimientos de videojuegos Global Game abrió una sucursal en Alzira (Valencia) el 11 de junio pasado. Los habitantes de esa ciudad podrán encontrarla en la calle Mayor Santa Catalina, 22. Por cierto, si los lugareños son socios, los últimos lanzamientos de la gama Platinum de PlayStation les costarán 3.695 pesetas, en lugar de las 3.995 tradicionales... El grupo Divertienda ha emprendido su cruzada particular contra la piratería. Con el objetivo de concienciar a los usuarios de la gravedad de esta actividad, desde el mes de junio ha iniciado en sus establecimientos una campaña de información sobre las copias ilegales y sus repercusiones en el mercado. Como medida informativa, la cadena de tiendas ha decidido colocar un emblema con el eslogan «¡Copiar es delito!» en cada uno de los anuncios publicados en la prensa. El grupo Divertienda considera también necesario informar a los consumidores de videojuegos sobre los casos de intervención e información de la Federación Anti-Piratería (F.A.P.), por lo que dedicará más espacio a este tema en sus próximos catálogos de productos. Además de ofrecer su colaboración a la F.A.P., el grupo ha editado 300.000 folletos informativos para distribuir tanto en domicilios particulares como en colegios e institutos...**








***MGS: Integral*, más orientado al entrenamiento que el original, es sólo para puristas de Snake.**

# SOLID SNAKE SE QUEDA

### KONAMI EXTRAE EL JUGO A *MGS*

**A ver, esto es fuerte. Todo el mundo conoce el éxito que supuso Metal Gear Solid, pero nadie se esperaba en absoluto que saliera una secuela tan poco tiempo después del lanzamiento del juego.**

Para ser sinceros, no es en realidad *MGS 2*, sino una edición especial de tres discos bajo el nombre *Metal Gear Solid: Integral*. Dos de los discos son la versión original del juego para Estados Unidos, pero es el tercero el que está causando la conmoción. El denominado disco *Integral* te permitirá jugar desde una perspectiva en primera persona, con cinco niveles de dificultad. Esta nueva opción, junto con la aparición aleatoria de más enemigos, también significa que cada partida será una experiencia completamente nueva, que añade un valor considerable a la «rejugabilidad» limitada de la primera versión.

Además, dispondrás de 300 niveles de entrenamiento. Si los completas con éxito, dispondrás de acceso a acontecimientos hasta ahora no revelados, e incluso a nuevos desarrollos argumentales. ¿Un ejemplo? ¿Qué te parecería jugar algunas secciones como el Ninja rojo o incluso como Meryl?

Este nuevo programa será compatible con la PocketStation, pero nadie sabe exactamente cómo... ¿Solid Snake en un simulador de baile? No, sabemos que no es uno de los subjuegos estándar que terminarán en el periférico de bolsillo, pero sí que tendrá algo que ver con el virus Foxdye que está en el corazón del juego. Imagínate que infectas la consola de un colega y su Solid Snake le acaba pegando un mordisco a las entrañas de la máquina.

Además, si te interesa aprender el lenguaje del hogar de los videojuegos, podrás optar por activar los subtítulos en japonés. De todas formas, te será necesaria una esmerada comprensión de los ideogramas japoneses, y tu vocabulario quedará limitado a jerga de espías.

Se lanza en Japón este mes de julio. ¿Podemos esperar un lanzamiento aquí para Navidad?

## EL RITMO DEL BARRIO

### BAILOTEO MADE IN JAPAN

*Dance Dance Revolution* está resultando un gran éxito entre los amantes japoneses de las recreativas y todo indica que terminará saliendo para PlayStation. Pisándole los talones, está el *Dance Dance Revolution* Controller Mat, un periférico diseñado especialmente para alentar el movimiento de piernas en tu sala de estar. Entre los extras opcionales está una alfombrilla de prevención de la vibración, para evitar que los vecinos se enfaden cuando tú y tus amigos os volváis locos con el juego.

El juego es desternillante y nos dicen que a las chicas les encanta, lo cual es irritante, porque en Konami nos han dicho que no está en la previsión de lanzamientos en Europa por lo menos hasta el año próximo. ¡Aaaah!

Por otra parte, pronto nos llegará *Beatmania*, el juego basado en giradiscos. Como se considera un juego demasiado japonés para el público occidental, a la versión europea la acompañará la imagen de DJ's famosos y contendrá temas pegadizos.

Konami también ha diseñado un periférico especial para la ocasión. El Pro Controller comprende un plato plateado brillante y rutilantes botones. Creemos que ha llegado el momento de dejar de lado la pandereta e integrarse en la era electrónica.

# TEKKEN TAG... CASI A PUNTO

NAMCOM GOLPEA CON UN NUEVO TÍTULO TEKKEN

**Felicidades para los amantes del cuerpo a cuerpo. Namco está desarrollando la nueva entrega de la potente serie Tekken. No será exactamente Tekken 4. Se lo está llamando Tekken 3.5 y toma la forma de aquellos combates de lucha libre de los setenta que tanto gustaban a nuestras abuelas. El acontecimiento del Tag Team.**

No esperes ver a los equivalentes de Giant Haystacks o Pat Roach saltando por el ring, pero sí te encontrarás por lo menos con 20 de los luchadores de *Tekken* en un fatigador trabajo de equipo, entre los que figura *todo* el escuadrón de *Tekken 3*, además de estrellas de *Tekken 2* como Jun, Baek y Ganryu (que no salían en el tercer juego).

Una versión beta del juego de recreativa, denominado *Tekken Tag Tournament*, ya ha sido instalada en uno de los Wonder Parks de Namco en California. ¿Cómo funcionará? Sencillo. Selecciona dos personajes al principio de un combate y pulsa un quinto botón especial para señalar quién será tu compañero en la pelea. Una idea que resulta interesante es la manera en que, aparentemente, señalas a tu acompañante durante la lucha mientras el primero está ejecutando combos aéreos. El nuevo llega volando y, con una práctica sorprendente, continúa el ataque donde el otro tipo lo dejó. Se supone que en un esfuerzo por contrarrestar la devastación de estos ataques múltiples, Namco planea limitar la cantidad de fuerza perdida durante los combos aéreos y llaves.

A diferencia de los juegos de equipo convencionales, en los que el personaje nuevo llega con una barra de energía completa, *Tekken Tag Tournament* tendrá una barra para ambos personajes, para asegurar que cuenten más la habilidad en la lucha y los cambios bien sincronizados que los trucos individuales.

Como *Tekken Tag Tournament* utiliza la misma tecnología System 12 que *Tekken 3*, parece probable una conversión a PlayStation. Según los rumores, esa conversión estará lista para Navidades. ¿PlayStation 1 o PlayStation 2? Pronto te lo haremos saber.

**Arriba: el logo que se encuentra en la sede Web de *TTT* (www.tekkentagtournament.com). Izquierda: el juego podría ser una mezcla entre *Tekken 3* y la demo para PSX2.**

## ¿EL FUTURO DE LA LUCHA?

NUEVAS CAPTURAS DE UNA DEMO DE *TEKKEN 3.5*...

Namco nos ha asegurado que tendrá uno o dos títulos listos para el lanzamiento de PlayStation 2. Por lo tanto, si *Tekken Tag Tournament* está en la nueva consola, ¿qué aspecto podemos esperar que tenga? ¿Cómo te suena un cruce entre *Tekken 3* y estas capturas de demo para PlayStation 2?






## ¡Pssst!

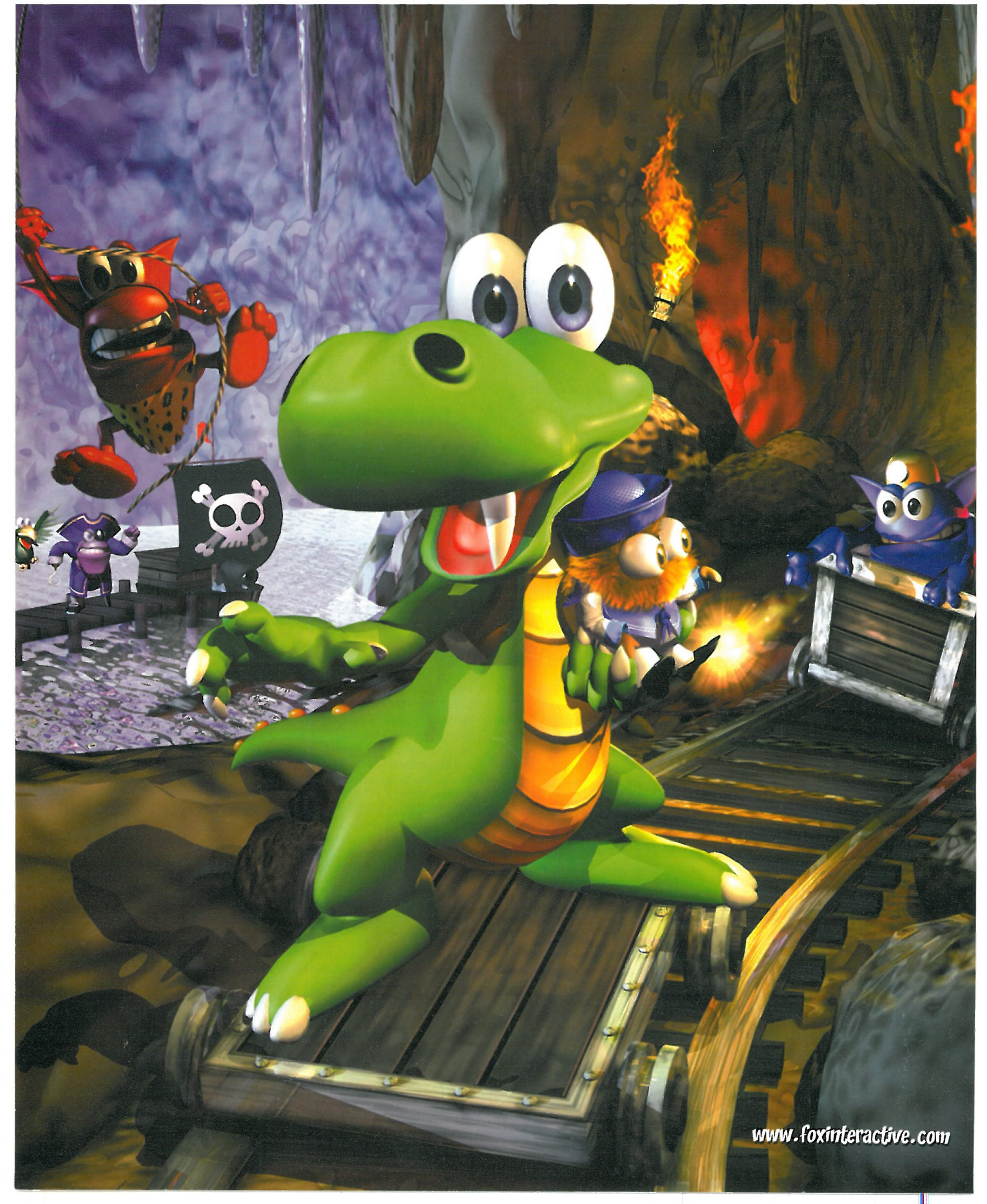
**Cotilleos, rumores, comentarios y de más sobre el complejo mundo PlayStation**

**¿Sabes qué es un Furby? ¿No? Pues debes ser de los pocos. Después del éxito conseguido en Estados Unidos, Japón y Gran Bretaña, el fenómeno Furby ha llegado a nuestro país. Se trata de un cruce entre un Gremlin y un Gobbo que habla, canta, se mueve, juega, reclama cuidados, se pone enfermo, llora, se enfada y es capaz de comunicarse con otros de su especie. Un bicho adorable. El éxito previsto es tan grande que se ha creado una página web (http://furby.hasbroiberia.com) en español donde encontrarás de todo sobre esta nueva mascota...**




**¿Tu gato se ha afilado las uñas con tu CD favorito? No lo tires aún (nos referimos al CD). A lo mejor Personal-CD puede ayudarte. El SkipDoctor es un dispositivo con un sistema que pule la superficie de discos (de audio, PlayStation, DVD, CD-ROM y lo que le echen) para eliminar arañazos. Le das a una manivela, en plan molinillo de café, y el aparato se pule las marcas, entre otras cosas. Su precio es de 10.900 pesetas.**




www.foxinteractive.com

# 40 winks

**¿Te has preguntado alguna vez por qué sueñas? Virgin sí, y el resultado son los sublimes *40 Winks*, unos personajes de dibujos en 3-D que se lo pasan bomba en el país de los sueños. *PSMag* donó el gorro de dormir y los peúcos para esta fiesta de la modorra con Eurocom.**

**Para algunos, el País de los Sueños es un beatífico lugar repleto de chucherías, dulces animalitos, duendes juguetones y sorpresas envueltas en papel de regalo. Pero, para otros, es una huida frenética de un mundo lleno de relojes que se derriten y persecuciones de monstruos. De esto trata *40 Winks*, el nuevo juego de Virgin.**
**Desarrollado por Eurocom, *40 Winks* es una aventura de dibujos en 3-D situada en el mundo de los sueños infantiles. Con el control de uno de los dos personajes, Ruff o su hermana gemela Tumble, tu misión nocturna es salvar a los 40 «winks» (hablaremos de ellos más tarde) de las garras del malvado NiteKap, que los transforma en robots, monstruos y hasta en ninjas durante tu aventura sonámbula. Antes de hablar con el director de Eurocom, Mat Sneap, hay cosas importantes que decir. *40 Winks* impresiona: los escenarios, los impecables personajes, su asombrosa atención al detalle... Ah, y si piensas que es un juego para críos te equivocas. Sigue leyendo... y felices sueños.**

**Descríbenos *40 Winks*.**
Nuestro objetivo era producir un juego destinado a un público de todas las edades y concentrarnos sobre todo en el sistema de control y la personalidad de los protagonistas. Hemos distribuido las habilidades a lo largo del juego de forma que sea necesario aprenderlas para progresar. Por lo que se refiere al diseño, nuestro objetivo era crear estándares nuevos de jugabilidad, interacción e inmersión del jugador en un entorno animado en 3-D para reflejar el mundo visto por un niño pequeño. Lo que a él le resulta gracioso, amenazador o espantoso puede exagerarse en nombre del humor y de la acción.

**La caracterización en *40 Winks* es excelente. Ponnos al día de los personajes y los giros de la trama a los que deben enfrentarse.**
¿Te has preguntado alguna vez por qué soñamos? No mucha gente lo sabe, pero cuando nos vamos a dormir hay quien vela por nuestro bienestar. Hay unas criaturas que existen con ese único propósito. Se los conoce como winks, y su trabajo es asegurarse de que cuando durmamos sólo tengamos felices sueños. ¡Es cierto!

¿Te has preguntado alguna vez por qué tenemos pesadillas? Hay un infeliz llamado NiteKap que no puede pegar ojo. Está tan cansado que no puede dormirse, y cuanto más cansado está más se enfada. Y, si él no puede echar una cabezadita, ¿por qué permitírselo a los demás? Por eso secuestra a los winks y los convierte en hood-winks, unas perversas criaturas que, una vez dentro de un sueño, lo transforman en pesadilla. Les encanta asustar a los chiquillos.

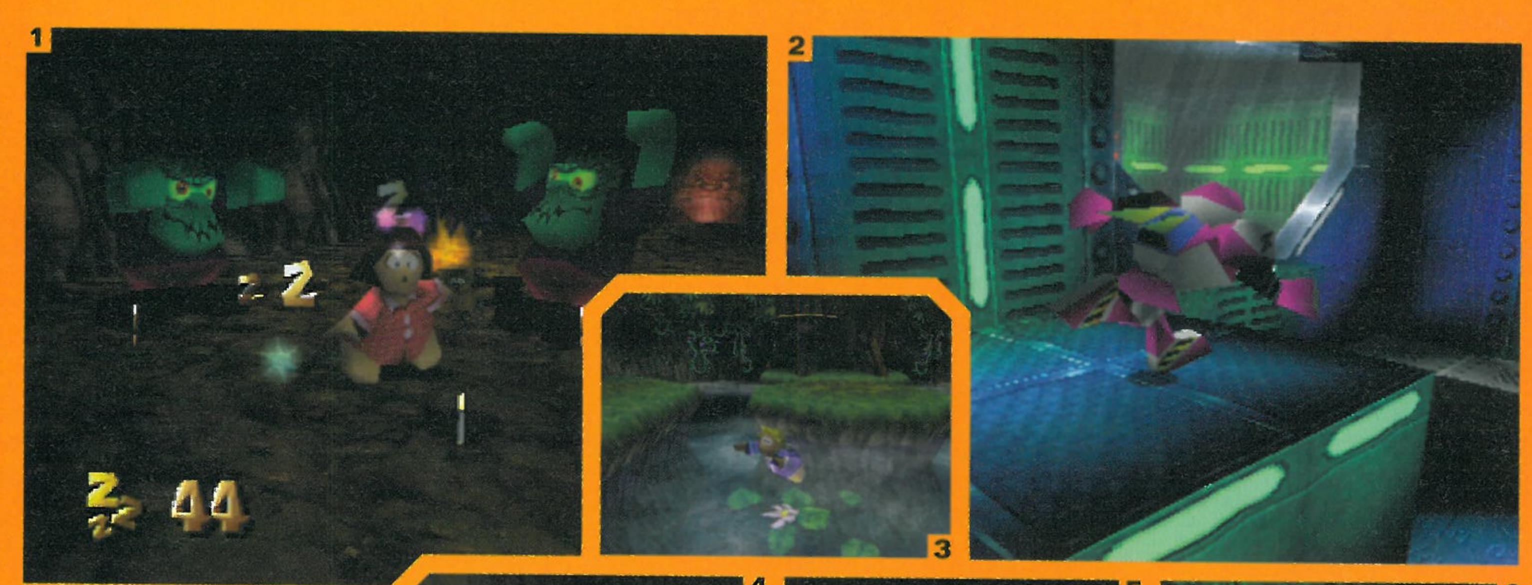
La situación es ahora de lo más grave. Sólo quedan 40 winks sin transformar y de ti depende rescatarlos. Si no lo haces nadie tendrá un sueño dulce jamás. ¿Quieres impedir a tiempo los ruines planes de NiteKap? Adéntrate en tus propios sueños y salva a los winks antes de que les ponga las manos encima.

El reparto incluye a Ruff, un diablillo amante de la diversión, valeroso, pero consciente de sus limitaciones. Tumble, la hermana de Ruff, es más serena y objetiva que su hermano, y acostumbra a considerar las cosas con atención antes de salir a la carga. Aunque está decidida a desbaratar los siniestros planes de NiteKap, es probable que sienta cierta lástima por él. La madre de Ruff y Tumble es cálida y afectuosa, pero no tiene ningún inconveniente en chinchar de vez en cuando a sus hijos.

¿Y NiteKap? Este insomne malhumorado habla como un cruce entre el Mr. Burns de *Los Simpson* y el Scar de *El Rey León*. Es un matón malvado y egocéntrico, pero no asusta tanto como él querría.

Thread-Bear es el compinche de NiteKap, su secuaz y su recadero. A diferencia de su amo, Thread-Bear no tiene ningún problema de insomnio, pero de acuerdo con los deseos de NiteKap tiene que mantenerse despierto. Durante el transcurso del juego, la falta de sueño y los altercados con los niños hacen que Thread-Bear esté agotado y pierda algo de su relleno e incluso alguna extremi-





(1 - 6) Escenas de *40 Winks*. ¿Quién necesita PlayStation 2 si se puede conseguir este resultado con la primera?







dad. Los winks y los hood-winks son los habitantes y los guardianes del Mundo de los Sueños. Los winks lo entienden todo, pero limitan su discurso a frases de una odos palabras. Son majos. Su voz de parece a los gritos aflautados de *Worms*, *Lemmings* y Abe de *Oddworld*. Los hood-winks son parecidos, pero un poco más gruñones.

**¿Qué te satisface más del juego?**
La tecnología de los gráficos es particularmente buena. Hemos conseguido cosas que nadie había logrado antes. También hemos dedicado especial atención a la trama y el diseño, que son muy coherentes.

**¿Cuál es la mejor parte del juego?**
Eliminar un montón de aliens grises con un puñado de misiles teledirigidos (a lo *Duke Nukem*, pero más pueril). O lanzar un ataque ninja giratorio contra un grupo de piratas pata-palo y entonces tener que huir de su perro después de robar todos los ítems. O tal vez moverse como un monstruo pesado, destrozando todo lo que se cruza en tu camino y encontrar áreas secretas. O quizás luchar contra Thread-Bear encima de un Triceratops. O a lo mejor...

**¿Algún elemento nuevo de jugabilidad que destaque a *40 Winks* de los demás?**
Estamos muy satisfechos de la forma en que hemos utilizado los protagonistas. Ruff y Tumble pueden transformarse en otros cuatro personajes, cambiándose o disfrazándose, y dependiendo del personaje con el que juegas tienes que aprender controles nuevos. Esto te permite acceder a diferentes áreas de los niveles. Es casi como jugar con juegos distintos.

**Los gráficos de *40 Winks* son geniales. ¿Hasta qué punto habéis sacado todo el provecho posible de la consola? ¿Utilizasteis el Performance Analyser?**
No, aún no lo hemos hecho, así que quizás puede mejorarse.

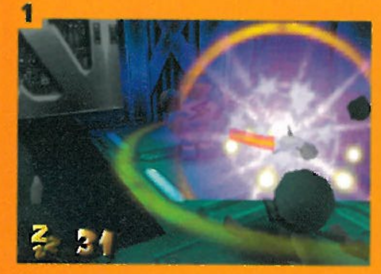
**¿Cuanto hace que trabajáis en *40 Winks*?**
Llevamos 16 meses trabajando en el proyecto, pero antes hicimos unos seis meses de preproducción.

**¿Qué juegos de PlayStation os han influido en términos de jugabilidad y diseño?**
*Spyro* estaba muy bien realizado. También siento cierta debilidad por *Croc*. Ya sé que no gusta a todo el mundo, pero el mercado joven responde muy bien.

**Naturalmente, tu trabajo con Disney debe haber sido crucial.**
Mi experiencia con Disney ha sido genial, sobre todo lo de trabajar con animaciones. Es asombroso ver cómo se convierte el trabajo en unos dibujos tan complejos como *Hércules* o *Tarzán*. Es algo de lo que he aprendido muchísimo.

**¿Habéis utilizado grupos de opinión para investigar y desarrollar el juego?**
Lo estamos haciendo. A veces hay problemas que resultan evidentes para un par de ojos inexpertos, y que nosotros no somos capaces de descubrir precisamente porque nos hemos pasado la mayor parte de los últimos dos años sentados delante de ellos. Así que es un recurso de lo más útil.





(1 - 2) Utiliza los puntos distribuidos por la casa que te transportan por l distintos mundos. Y luego... ¡conviértete en un ninja!

**¿Y qué respuesta han proporcionado estos grupos? Han propuesto algún cambio?**
Sí. Hasta ahora hemos hecho algunos retoques en los métodos de control y hemos modificado el sistema de ayuda.

**¿Qué es lo que hará que los jugadores decidan jugar una y otra vez con vuestro título?**
Uno de los aspectos positivos de *40 Winks* es que puedes jugar como Ruff (el chico) o Tumble (la chica). Utilizando personajes distintos puedes acceder a zonas sólo para chicas o sólo para chicos. La experiencia que adquieras dependerá del personaje con el que estés jugando.

**¿En qué ha trabajado antes el equipo de *40 Winks*?**
El historial de Eurocom es muy diverso. Se remonta a diez años atrás, a las consolas de 8 bits. *Jungle Book, Spot Goes To Hollywood, Donald Duck in Maui Mallard, Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat 3* y *4, Hercules, Cruisin' World, Duke Nukem 64*... ¿Sigo?

**¿Por qué deberíamos escoger *40 Winks* de entre todos sus competidores?**
¿Qué competidores? Hemos prestado atención a todos los detalles posibles: jugabilidad, gráficos, música, trama... Creo que la gente será capaz de apreciar este trabajo en cuanto lo vea.

**¿Hay algo en el juego que sea completamente nuevo?**
Estamos sacando un gran provecho del hardware. Por lo que se refiere a la jugabilidad, es genial poder escoger entre diez personajes. Esto añade más atractivo del que es habitual en los juegos para PlayStation.

**¿Cómo funciona el sistema de control?**
Estamos utilizando el Dual Shock. Empleamos los dos sticks analógicos, uno para el movimiento del jugador y el otro como control de cámara. Este sistema funciona muy bien, es muy intuitivo y te permite ver exactamente lo que quieres.
Soluciona un aspecto que ha representado a menudo un gran problema en juegos similares.

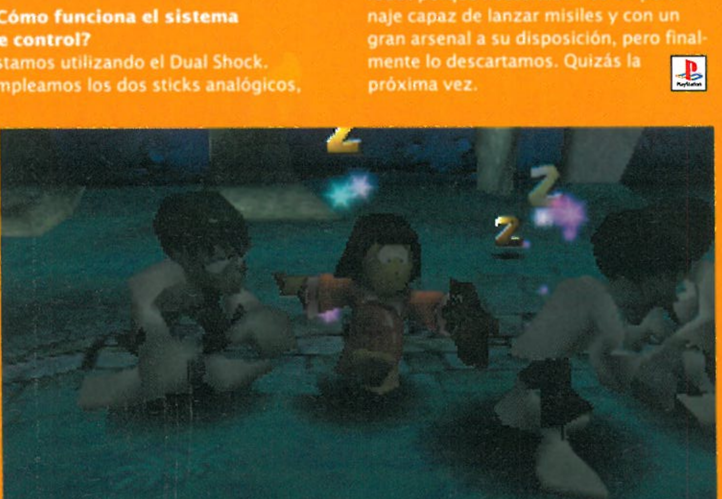
**¿Y la profundidad del juego? ¿Cuántos niveles hay?**
Hay seis zonas: Pesadilla, Espacio, Pirata, Submarina, Prehistórica y Castillo. Cada una contiene, a su vez, niveles grandes y niveles con enemigos. También estamos añadiendo secciones de carreras y otros niveles extras.

**Aún quedan unos meses para lanzar el título, ¿algún cambio sustancial previsto?**
Sí, se harán algunos cambios para equilibrar los niveles. También vamos a añadir unos cuantos enemigos y áreas secretas, y pretendemos someterlo a la opinión de más *testers*.

**¿Qué más nos va a ofrecer Eurocom en 1999?**
Estamos dando los últimos retoques a *Tarzan*, basado en la nueva superproducción animada de Disney.

**¿Puedes imaginar una segunda entrega de *Rough* y *Tumble*? Quizás en PlayStation 2.**
Sería fantástico, pero veamos primero como se las arregla la primera...

**Cuéntanos un secreto de *40 Winks* que no hayas contado a nadie.**
Había un personaje en el juego llamado ZeeManEl Superhéroe, pero decidimos que, debido a su complexión maciza, parecía un adulto.
Intentamos que se pareciera más a un robot porque necesitábamos un personaje capaz de lanzar misiles y con un gran arsenal a su disposición, pero finalmente lo descartamos. Quizás la próxima vez.


La delicada señorita Tumble arremete contra los truculentos hood-winks...







Se han invertido horas de trabajo en la calidad de los personajes de *40 Winks*. En *PSMag* empezamos a pensar que alguien debería hacer unos dibujos animados




**Nombre:** Mat Sneap

**Compañía:** Eurocom Entretainment Software

**Cargo:** Director

**Funciones:** Chico de los recados, consejero sentimental y el gruñón de la oficina. ¡Ah!, y también firmo los permisos de vacaciones, mi mayor ilusión desde que entré en la industria del software. Aparte de esto, superviso todos los aspectos de *40 Winks*, lo que no resulta muy difícil, teniendo en cuenta que el equipo es bueno y sabe lo que se trae entre manos.

**Trayectoria:** Muchos productos Disney a lo largo de los años, así como conversiones de juegos arcade de Midway y otros productos con licencia.

**Influencias en el juego:** La influencias principales son de juegos como *Banjo*, *Spyro* y *Croc*, así como algunos de los juegos de 8 bits más recientes. Pero no pretendíamos calcar ningún título en especial. De hecho, siempre habrá buena competencia, pero desde nuestro punto de vista, no importa lo que salga al mercado si nosotros hacemos el mejor juego que podemos hacer.

**Juego favorito:** *Banjo* de N64.
¡Lo siento!





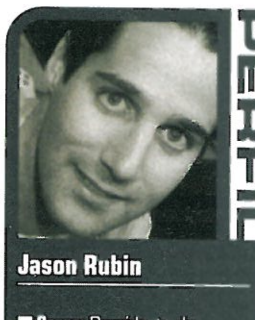





[1-6] *Crash Team Racing* se desarrolla sobre distintas superficies y ofrece grandes posibilidades en cuanto a derrapes. En una próxima entrega de *PSMag* te ofreceremos imágenes de los modos para dos, tres y cuatro jugadores.

# CRASH TEAM RACING

## ¡Extra, extra! Vuelve Bandicoot, esta vez sobre cuatro ruedas...



PERFIL

**Jason Rubin**

■ **Cargo:** Presidente de Naughty Dog Inc.
■ **Funciones:** Dirijo la empresa y he sido director de animación de *Crash 2*.
■ **Trayectoria:** *Crash 1*, *Crash 2*, *Way Of The Warrior*, *Rings Of Power* (un título de Genesis) y *Keef The Thief*. *Dreamzone* y *Ski Crazed* para Apple/Amiga. Y *Crash Bandicoot 3*, claro.
■ **Juegos favoritos:** *Doom*, los primeros *Ultimes*, *Mario 3*, *Sonic*, *Donkey Kong Country*, *Zelda*, *Ghouls & Ghosts*, *Shinobi*.

**Género:** Carreras de karts
**Editor:** Sony
**Fabricante:** Naughty Dog
**Disponible:** Invierno 1999

**PSMag está encantada de ofrecerte lo primero que se sabe de Crash Team Racing, la última genialidad de Naughty Dog sobre el bueno de Crash Bandicoot, el famoso marsupial cejijunto. CTR es un título de carreras de karts que con toda seguridad dejará a sus rivales a la sombra. ¿Qué está haciendo Naughty Dog exactamente? Jason Rubin nos lo cuenta.**

**¿Podrías describirnos el juego en 100 palabras?**
La intención de Naughty Dog es combinar el género de las carreras de karts con la diversión propia de los juegos de motocross. *CTR* tiene un enfoque más realista que otros títulos de karts anteriores, pero el objetivo es que sea jugable y que anime a competir. Queremos que se pueda jugar en grupo y por eso *CTR* acepta modos para dos, tres y cuatro jugadores con todas las características del juego, además de la modalidad de aventuras individual. Por otra parte, en *CTR* estamos usando el motor 3-D más avanzado de 1999. Y, además, toda la familia *Crash* participa en el acontecimiento.

**¿Está basado CTR en los fragmentos de motorismo de Crash 3?**
Para nada. Hemos creado el motor especialmente para este juego. No hay una sola línea en común en los códigos de uno y otro título. De hecho, los programadores Danny Chan y Greg Omi empezaron a desarrollar *CTR* en mayo de 1998, tres meses antes de incluir los niveles de las motos en *Crash Bandicoot: Warped*.

**¿Aparecen en el juego otros personajes habituales de Crash?**
Puede decirse que todos los habituales de *Crash* salen en el juego. Desde Crash y Coco hasta Polar Bear y Tiger Cubs. Hay enemigos nuevos, como Tiny y Dingodile, y otros clásicos como Papu Papu y Ripper Roo. Todos tienen algún papelito.

**¿Este juego será el gran rival de Mario que estaban esperando los aficionados a PlayStation?**
Somos todos muy aficionados a los juegos de carreras, y *CTR* refleja nuestro entusiasmo por el género. Nos gusta el aire de libertad que respira el juego. Y nos parece muy bueno desde el punto de vista gráfico, pero, claro, la valoración final corresponde a los usuarios.

**¿Puedes decirnos si habrá algún subjuego cómico?**
No se ha incluido ninguna batalla humorística en el fondo del mar.

**¿Existe algún elemento destacable en la acción que sitúe a Crash Team Racing por encima del resto?**
Muchísimos. Por ejemplo, *CTR* utiliza un nuevo sistema de derrape que permite al jugador hacerse con los tres turbos que hay en cada esquina, y hay un contador temporal que le proporciona un turbo en función del tiempo que se pase en el aire. A lo largo del juego se aprende a combinar ambos tipos de turbo para aumentar la velocidad al máximo. El jugador puede entrar en una curva,





efectuar un buen derrape para recoger los tres turbos y salir de la curva con la velocidad necesaria para ejecutar un salto de 1,5 segundos. Gracias a este contador, gana un turbo con el que adquiere más velocidad para dar otro salto y ganar otro turbo. Sin la velocidad que aporta el derrape inicial es difícil conseguir el tiempo en el aire necesario para obtener esos cinco turbos. El mejor es el que tenga un mejor tiempo, y sólo puede ganar uno. También tenemos unos *power-ups* muy especiales, un sistema para mejorar las características de los coches y un modo de aventura con el que los jugadores de una partida individual pueden pasarlo de fábula durante mucho tiempo.

**¿Qué es lo que hace que los jugadores repitan?**
Hay la tira de libertad, los tiempos son más rápidos, las curvas son más cerradas, los derrapes son más largos, puedes descubrir atajos y dejar a los amiguetes hechos polvo.

**¿En qué otros juegos ha trabajado el equipo de CTR?**
La mayoría de los programadores de *CTR* son nuevos en Naughty Dog. Danny Chan, Gavin James, Greg Tavares y Scott Patterson habían trabajado respectivamente en *Gex 3D: Enter The Gecko*, *Wild 9*, en el departamento arcade de Sega y en el departamento arcade de Midway. Greg Omi, el otro programador de *CTR*, es un técnico de Naughty Dog que se encargó de programar el motor, los efectos acuáticos, el *z-buffering* y demás en las dos últimas entregas de *Crash*. Dan Arey y Evan Wells, de *Gex 2*, *Crash 2* y *Crash 3*, son los diseñadores, mientras que el personal del departamento artístico de Naughty Dog se ocupa de los gráficos.

**¿Hay alguna característica completamente nueva en CTR?**
Aparte de los nuevos elementos de la acción que he mencionado antes, hemos incluido algunos detalles tecnológicos muy avanzados en el motor. Por ejemplo, los polígonos de los fondos no se estiran [que es cuando los píxels aparecen a tamaño industrial] ni se parten visualmente entre distancia y escenario. De hecho, hay vistas muy amplias en las que no se aprecia niebla al fondo, ni *gouraud*, no se pierde detalle ni los objetos aparecen de pronto en pantalla. Es toda una novedad en los motores 3-D para PlayStation.

**Cuéntanos algo sobre el sistema de controles: ¿cómo funcionará, con el pad digital, con el analógico o con el ratón? ¿Habrá versiones de CTR para la PocketStation?**
*CTR* será compatible con el Dual Shock. Además es nuestro segundo título adaptable a la PocketStation. El stick se empleará para conducir, aunque también hay una opción para utilizar el otro stick como acelerador analógico. No hemos terminado las pruebas, y puede que modifiquemos las funciones asociadas a los botones, así que no puedo dar muchos detalles.

**¿Es ésta la última entrega de Bandicoot para PlayStation?**
Creo que con *Crash 1*, *2* y *3*, Naughty Dog ha conseguido sacar cada vez mayor partido a PlayStation, tanto en gráficos como en lo que respecta a la acción. Después de *Crash 3*, la única forma de conseguir más rendimiento de PlayStation era programar un motor nuevo. También queríamos cambiar de género, no porque pensáramos que con *Crash 3* habíamos conseguido todo lo que queríamos de un juego de acción y plataformas, sino porque siempre habíamos tenido ganas de probar el género de los karts, que es uno de nuestros favoritos de toda la vida. Cuando acabemos *CTR*, volveremos a plantearnos lo de todos los años: ¿qué más podemos conseguir de *Crash* y de PlayStation? ¡Cada vez se hace más difícil!

**¿Qué puedes decirnos de los juegos sobre Crash para la PlayStation de próxima generación?**
Será compatible hacia atrás, así que tengo previsto jugar muchas partidas con *CTR*...

**Cuéntanos algo que no hayas explicado a nadie sobre Crash Team Racing.**
Ni hablar, que luego lo publicáis...





**[1-6] Un toque de *Looney Tunes*, una pincelada de *Speed Freaks* y unas cuantas pistas embarradas de motocross: *Crash Team Racing* parece bastante ecléctico. ¿Continuará en el próximo número? Claro que sí.**



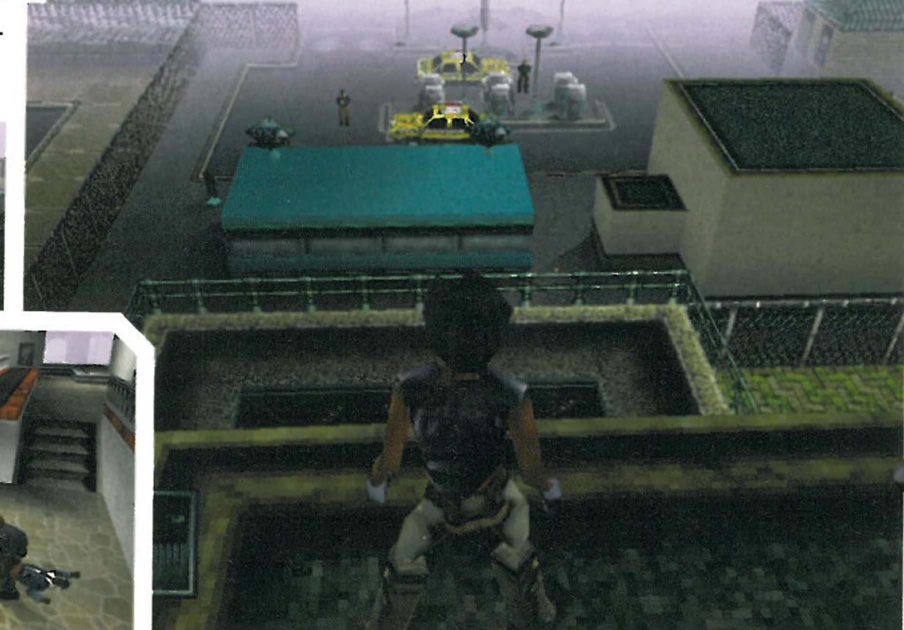


**[1-2] ¡Ah, las salvajes emociones del campo a través!**

**[1] En escenas como ésta, son inevitables las comparaciones con *Tomb Raider*. [2] Las secuencias de lucha rompen el ritmo con movidas. [3] Sus rivales la superan en número, pero D'Arci consigue arrearles una buena tunda. [4-5] Los elementos animados del escenario (como estos coches) tienen un papel muy importante en la creación de la atmósfera.**

4

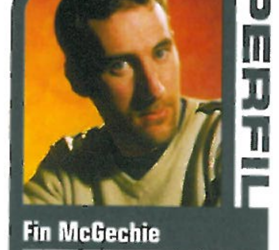

5


1


3


2

PERFIL



**Fin McGechie**

**Cargo:** En *Urban Chaos* soy una especie de artista, y en Mucky Foot soy más o menos el director.

**Funciones:** Hago un poco de todo, desde las cosas buenas (dibujar y diseñar los niveles) hasta lo más desagradable: convencer a la gente, preocuparme por las facturas, entrevistar a los candidatos a un nuevo puesto, etc.

**Trayectoria:** *Powermonger*, *Syndicate*, *Theme Park*, *Magic Carpet*. Empecé haciendo conversiones y he ido progresando.

**Influencias en este juego:** Evidentemente los plataformas en tercera persona, aunque por ahora no hemos visto nada que se acerque a lo que estamos haciendo.

**Juego favorito:** El título que más me gusta últimamente es *Ant Attack* (versión para Spectrum). También me gustan los típicos *FFVII*, *Resident Evil*, etc., pero prefiero esas hormigas gigantes.

# URBAN CHAOS

## Entre la impresionante colección de juegos en tercera persona, hay uno que destaca.

**Género:** Acción / aventura

**Editor:** Proein

**Fabricante:** Mucky Foot

**Disponible:** Octubre

**¿Qué tiene este juego futurista que lo distinga de los demás? Fin McGehle lo cuenta todo.**

**Para los que todavía no lo conocen: ¿podrías explicar de qué va Urban Chaos?**
*Urban Chaos* se sitúa en el futuro próximo y se desarrolla en una ciudad en la que está a punto de cumplirse una profecía de Nostradamus. La profecía habla de la llegada del Rey del Terror y de la inminente destrucción del mundo tal como lo conocemos. Cada jugador tiene dos personajes a su disposición, con distintos estilos de juego. El jugador tiene que recurrir tanto a los interiores como a los exteriores de la ciudad (las alcantarillas, las azoteas, los vehículos y todo tipo de armas) para vencer ese terrible peligro y salvar el mundo.

**¿Por qué el personaje principal es una mujer? ¿Serán inevitables las comparaciones con Lara?**
No se puede negar que los chicos de Core han conseguido que la señorita Croft influya en el mundo de los videojuegos, pero antes de *Tomb Raider* ya existían juegos con protagonistas femeninas. En *Urban Chaos* tenemos dos personajes, con dos estilos de juego diferentes, que colaboran para salvar el mundo. Cuando empezamos a desarrollar *Urban Chaos* sabíamos que nos preguntarían por qué habíamos incluido a esa valiente morenita, pero creemos que el juego, independientemente del personaje, es lo bastante bueno como para destacar del resto. ¿Qué más da si el protagonista es un hombre o una mujer, un cocodrilo o una musaraña tibetana de tres patas (esto a lo mejor sería buena idea)? Lo importante es el juego.

**¿Cómo habéis conseguido crear la atmósfera de esa ciudad en decadencia?**
Hemos querido darle un carácter especial, por lo que hemos dedicado cierto tiempo a ensuciarla

1 2


**[1] Con vistas como éstas, los demás juegos en 3-D parecen un mecano interactivo. [2] En las peligrosas secuencias de la azotea hace su aparición el elemento básico de todos los aventuras en 3-D: los saltos medidos al milímetro.**

**[1] El jugador contempla la acción gracias a la cámara en tercera persona. [2] Estas terrazas están ahí esperando a que saltes. [3] Duncan Norveille, alias «A que no me pillas». [4] ¡Venga!**

con hojas secas, basura, latas de coca-cola, charcos, los efectos del paso de las estaciones... Son cosas que damos por supuestas en el mundo real y nosotros hemos intentado identificarlas y recrearlas en un mundo virtual. Hemos prestado mucha atención a la música y a los efectos de sonido. Habrá un sonido de fondo general, pero a la hora de crear una sensación de tensión en algunas zonas y en momentos determinados, nos hemos inspirado en el cine y hemos diseñado la música con la intención de asustar a los jugadores.

**¿Qué impulsa a los personajes a llevar a cabo unas hazañas tan difíciles?**
Cada personaje tiene sus propias razones para actuar como lo hace, y eso se refleja en su estilo de juego. D'Arci, la agente de policía, cree que debe demostrarles algo a sus colegas y a sí misma, y por eso acepta un caso que puede conducirla a un mundo de misterio y aventura. Sus prioridades son la ley y el orden. En cuanto a Roper, conoce la historia y su punto de vista es más espontáneo. Sabe que es necesario hacer algo y cree que él es la persona adecuada para hacerlo.

**¿Qué distingue a Urban Chaos de otros títulos del género?**
Vamos a darle al jugador más libertad y un mayor control sobre lo que hace. En la mayoría de los títulos en 3-D, los jugadores se encuentran con que no pueden entrar en determinado edificio o saltar ciertas vallas, pero en éste pueden recorrer el territorio en la dirección que deseen. Pueden subirse a los tejados, atravesar el vestíbulo de un hotel, robar un coche o introducirse en un callejón saliendo por la puerta de atrás: todas estas opciones son posibles. Intentamos evitar las restricciones que se suelen imponer al usuario, aunque se haya acostumbrado a ellas con el tiempo. Además, haga lo que haga el jugador, la ciudad sigue su curso. La gente va a lo suyo, va en coche al trabajo, pasea por el parque... todo lo que ocurre en una ciudad real. Esto se combina con peleas sin armas con varios atracadores, con tiros en los barrios bajos y con una acción inteligente que requiere algo más que ir superando niveles. Es decir, que hemos elevado el nivel del género.

**¿Hay un modo para dos jugadores, a pantalla partida y cable de enlace?**
Por supuesto. También queremos intentar algo un poco distinto en las partidas a pantalla partida y cable de enlace, algo que no se ha intentado hasta ahora pero que también contribuirá a elevar el nivel del juego.

**¿Qué es lo mejor de este título?**
De momento me gusta mucho el estilo plataformas de las azoteas: hay que saltar de tejado en tejado, viendo cómo se mueve la ciudad allá abajo, mientras te persiguen cuatro pistoleros y un helicóptero intenta descubrirte con los focos.

**¿Y de qué estás más orgulloso, técnicamente hablando?**
De todo el conjunto. Los programadores no dejan de añadir cosas nuevas que a mí me parecían imposibles y que se convierten en mis preferidas hasta que añaden otras... Y además está lo que van aportando los artistas. Me encanta ver cómo el juego se va convirtiendo en algo muy bueno.

**Explícanos algo que no sepa nadie todavía.**
Los fines de semana, cuando salgo, me visto de mujer.









**[1-2] Una combinación de maña para infiltrarse en los recintos y fuerza para pelear. [3] ¿Cómo piensas entrar ahí? Sabemos de alguien en *MGS* que te daría varias respuestas.**




**[1-5] Así que se trata de un juego de plataformas... Bugs corre por escenarios que recuerdan a los mejores trabajos de los *Looney Tunes*. Una verdadera monada.**

# BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO

## El pícaro conejo de la Warner llega a PlayStation...

**PERFIL**



**Michael Pattison**

**Cargo:** Jefe de producto de Infogrames UK.

**Funciones:** Planeo las campañas de televisión, cine y cosas así, y me aseguro de que el departamento de relaciones públicas no acaba en la cárcel.

**Trayectoria:** Empecé con *Total Drivin'*. Desde entonces he trabajado en *V-Rally 2* y *Bugs Bunny: Perdido en el tiempo*.

**Influencias en el juego:** *Crash Bandicoot* ha influido mucho en la acción. Sin embargo, el juego se basa más que nada en los clásicos dibujos de la Warner.

**Juego favorito:** Ahora mismo estoy con *V-Rally 2*, pero no hay quien me haga olvidar las excelencias de *ISS Pro 98*.

**Género:** Plataformas 3-D

**Editor:** Infogrames

**Fabricante:** Behaviour Interactive

**Disponible:** Sí

**Bugs Bunny se apea en PlayStation, listo para emprender grandes aventuras y viajes por el tiempo. Infogrames asegura que tiene un sentido del humor estilo Looney Tunes, y una jugabilidad con calidad de dibujos animados. ¿Qué hay, Michael Pattison?**

**Describe el juego en 100 palabras.**

Es un juego de puzzles y plataformas en 3-D para PlayStation con el legendario Bugs Bunny y muchos de los villanos más viles con los que se ha topado: Elmer Fudd, Witch Hazel, Yosemite Sam, Rocky y Marvin el Marciano. Está dirigido sobre todo a una audiencia pre-adolescente y adolescente (de 8 a 14 años) y utiliza el motor 3-D en tiempo real de Behaviour Interactive.

**¿Cuál es el argumento?**

Mientras se dirige a Alburquerque, Bugs Bunny encuentra y activa por accidente una máquina del tiempo. Lo propulsa de inmediato a otras épocas y ha de encontrar el camino de vuelta al presente. No es tarea fácil, porque sus chiflados rivales toman parte en la aventura. A lo largo del juego, Bugs aparece en su entorno, les molesta en sus actividades habituales. Para escapar de ellos o derrotarlos, Bugs ha de demostrar que es el más listo solucionando puzzles y evitando sus trampas y ataques.

**¿Hay algún elemento nuevo en cuanto a jugabilidad?**

Hemos integrado gran variedad de movimientos que es preciso que el jugador domine para completar el juego. También hemos intentado incorporar, en la medida de nuestras posibilidades, todos los movimientos que conocemos gracias a los dibujos animados y que caracterizan a los personajes. Además, nuestro juego ofrece una gran profundidad en la variedad de puzzles y combates, desde la solución de puzzles lógicos a las carreras que ponen a prueba tus habilidades.

**¿Cuál es la mejor parte del juego?**

Tenemos una carrera en la que hay cuatro cambios de vehículo (un coche, una moto, un tándem y un monociclo) y, al final, una cabra.

**Describe el aspecto y lo que sientes al jugar con BB: Perdido en el tiempo.**

Dos palabras: *Looney Tunes*. Desde el carácter del personaje hasta la música y el decorado, nos esforzamos por lograr la atmósfera cómica de los dibujos animados.

**¿Cuál fue la parte del juego que resultó más difícil de ejecutar?**

Respetar el aspecto y el sentido de *Looney Tunes*.

**¿Hay alguna idea que no pasó las pruebas finales?**

Teníamos una idea para Bugs relacionada con una picadora de carne (voy a dejar que lo adivinéis). La descartamos porque no encajaba bien con el espíritu de *Looney Tunes*.

**¿En qué medida intenta el juego recrear los dibujos animados?**

La presentación y el sonido son muy parecidos a los dibujos de la tele. Pero la acción es distinta.

**¿En qué se diferencia del Jersey Devil de Behaviour?**

Hemos incorporado muchos elementos técnicos nuevos, como la iluminación previa, la animación de la piel, mejoras en el comportamiento de la cámara y una cámara ajustable.

**¿Son muy extensos los niveles en BB: Perdido en el tiempo? ¿Hay armas o hechizos especiales?**

Algunos niveles son muy extensos, mientras que otros sólo ocupan una sala. Bugs podrá adoptar cuatro habilidades mágicas de Merlín (ventilador mágico, salto mágico, melodía mágica y «¡Ábrete Sésamo!»).

**Cuéntanos un secreto sobre BB: Perdido en el tiempo.**

No pedís poco ni nada...

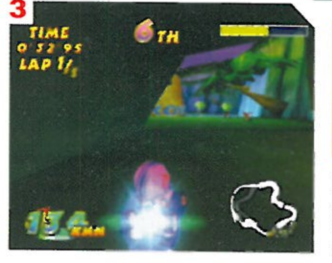


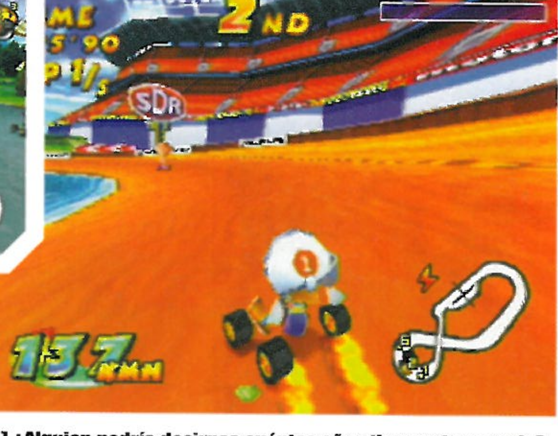



**Es rápido. Es divertido.** Ha conseguido paralizar la redacción de *PSMag*. Bienvenidos al absurdo mundo de *Speed Freaks*...

Nos encantan juegos como *Colin McRae* y *Gran Turismo*, pero las carreras en plan dibujos animados, por otras razones, también nos parecen estupendas. Este tipo de títulos, que dejan de lado el realismo en favor de situaciones absurdas, colores primarios y armas disparatadas, suelen ser un respiro frente a los títulos de carreras «serios». Sony, consciente de este hecho, está dándole el toque final a *Speed Freaks*, su particular visión de un subgénero que cuenta con numerosos seguidores. Las deudas de *Speed Freaks* para con *Mario Kart* de N64 son muchas y evidentes: desde el estrafalario armamento hasta las pistas de colorines. Puede que *Speed Freaks* no sea el título más original del universo, pero resulta bastante entretenido jugar con él.




**[1] ¿Alguien podría decirnos cuántos años tiene esta consola? ¿Y cómo han conseguido esas imágenes tan buenas? Hay que ver, lo que da de sí la abuelita... [2] Existe un truco para doblar las curvas. [3] Vas el último. Como siempre.**

Pese al anuncio de la PlayStation de nueva generación, parece que de momento Sony está dispuesta a exprimir al máximo las posibilidades de la máquina actual. Para comprobarlo, echa una ojeada a las capturas de *Speed Freaks* que ilustran este artículo. Son estupendas, pero aún lo es más el juego en acción, porque presenta un movimiento fluido sin apenas parpadeo de imagen.

Antes de iniciar una carrera tienes la opción de escoger un personaje y el «coche» que más te guste. No se trata de una decisión meramente estética, porque hay distintos tipos de vehículo (del «ligero» al «muy pesado») y cada uno de ellos se comporta de un modo distinto sobre el asfalto.

Al recorrer tú solo cualquiera de los circuitos de *Speed Freaks*, te das cuenta de que el acto de conducir no es tan sencillo como parece. En principio parecería que todo el mundo es capaz de cargar el juego y dar una vuelta sin demasiados problemas, pero lo cierto es que los recorridos son muy complicados.

EL DISEÑO DE LAS PISTAS ES MAGNÍFICO, CON TODO TIPO DE DETALLES GRÁFICOS.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | Sony | ■ ORIGEN | Irlanda |
| ■ FABRICANTE | Funcom | ■ GÉNERO | Carreras de karts |
| ■ DISPONIBLE | Agosto | ■ JUGADORES | De uno a cuatro |



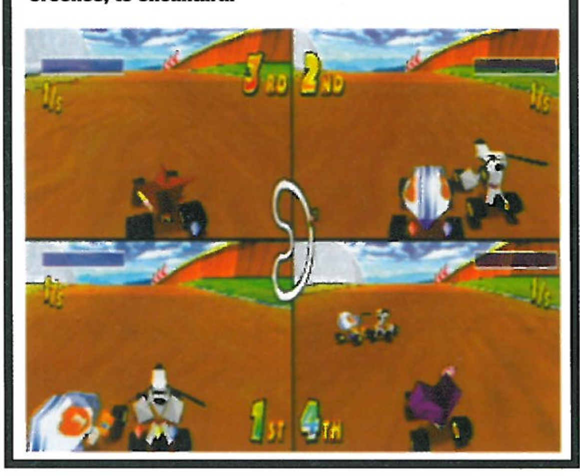


**[1] Esta arma especial es la elección perfecta cuando estás rodeado de coches al principio de una carrera. Te permite derrotar a tus competidores de seis en seis. [2] Barra de energía llena y el cuarto puesto a tu alcance. [3] Con algo de práctica empezarás a entender las sutilezas de cada recorrido.**



## POSIBILIDADES MULTIJUGADOR

**El modo multijugador de *Speed Freaks* es uno de los favoritos de la redacción. Con él pueden jugar hasta cuatro personas a la vez, con ayuda de un MultiTap y del número de mandos necesario, claro. Es fantástico, y la imagen lo muestra en todo su esplendor... Con la velocidad a la que discurre, este modo no ofrece la riqueza de detalles del individual, pero conserva el vigor de la competición y la partida sigue siendo impresionante.**
**Créenos, te encantará.**



Con un poco de práctica, eso sí, puedes perfeccionar el modo en que tomas las curvas, que es lo más importante. Desde luego, este título no es tan apasionante como *GT*, pero lo es más que muchos juegos de carreras cómicos.

Además, el diseño de las pistas es magnífico. Hay atajos, puntos de aceleración y todo tipo de detalles gráficos interesantes, todos muy originales. Pero *Speed Freaks* es algo más que un puñado de carreras. Sobre las pistas hay cajas que debes recoger y en su interior encontrarás un arma especial o un *power-up*. Si empleas bien los regalitos tendrás más posibilidades de ganar una carrera.

Es importante saber utilizar el armamento que reúnes. Una de las armas, por ejemplo, te sirve para suministrarles una descarga eléctrica a tus rivales. Empléala para ganarles unos metros. Tienes que pensar de una forma especialmente táctica. Si durante la última vuelta vas segundo y de pronto ves a tu competidor, será mejor que reserves el misil inteligente para atacarlo por sorpresa cuando estéis en la recta final.

Otro elemento esencial en el juego es la barra de potencia que está a disposición de cada jugador. Para recargarla tienes que reunir unas monedas especiales que encontrarás por la pista. Cuando pulsas L2 aumentas la velocidad durante unos metros, pero tu potencia se agota. Lo importante, sin embargo, es que si ahorras energía hasta que la barra está llena, consigues potencia extra. ¿Utilizarás ese depósito medio lleno para adelantar a un rival? ¿O esperarás hasta que esté completo para adelantar a dos competidores? La decisión está en tus manos, como siempre. Y es muy difícil de tomar.

Si no contamos nuestro breve (pero intenso) coqueteo con *Yo Yo's Puzzle Park*, *Speed Freaks* es el título multijugador favorito del equipo de *PSMag*. (Por culpa suya nos hemos olvidado del trabajo, de las obligaciones familiares y hasta de nuestras necesidades fisiológicas.) Si Sony consigue perfeccionar el modo individual, *Speed Freaks* podría convertirse en el juego del verano. Crucemos los dedos...



**[1] Este acelerador de velocidad es un elemento esencial en todas las carreras de *Speed Freaks*. No abuses de él, es peligroso. [2] Otra vez el modo para cuatro jugadores. Es estupendo.**



## PSMag OPINA

**LO MEJOR**

- Las fantásticas imágenes.
- El inteligente uso del sonido, desde la banda sonora de fondo hasta los efectos.
- El modo multijugador es perfecto.

**LO PEOR**

- El modo individual es demasiado difícil, al menos en nuestra versión. Pero Sony dice que está en ello...
- Para los novatos puede ser algo duro.

**QUIZÁ...**

El modo multijugador de *Speed Freaks* es magnífico. ¿Podrá Sony trasladar al modo individual todas sus posibilidades de diversión? Si lo logra, esta joyita se convertirá en una compra obligada...

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | Sony | ■ ORIGEN | Japón |
| ■ FABRICANTE | Namco | ■ GÉNERO | *Shooter* con pistola |
| ■ DISPONIBLE | Agosto | ■ JUGADORES | Uno a ocho |




# Point Blank 2

**¡El Dr. Don y el Dr. Dan vuelven a PlayStation!** Desempolva tu G-Con 45, que es hora de pegar unos tiritos.

A ver, haz memoria: ¿dónde metiste la GunCon? ¿Cómo que no te acuerdas? Busca debajo de la cama... Uf, menos mal que la has encontrado, porque ya está aquí la continuación de uno de los juegos de pistola más divertidos que se han visto: *Point Blank*. La segunda parte está a puntito de salir a la venta, y es una verdadera gozada.

*Point Blank 2* se mantiene en la misma línea que el original. Lo que tienes que hacer es poner en práctica tu puntería disparando sobre dianas en un tiempo limitado. No obstante, a partir de esta idea se desarrollan decenas de «puzzles» distintos: dianas que aparecen y desaparecen, o en movimiento, o que cambian de color en secuencias de tiempo periódicas, etc. Las posibilidades son muchísimas.

El juego es compatible con la G-Con 45, pero si no la tienes, también puedes jugar con tu pad habitual (aunque la rapidez con la que apuntarás se verá notablemente mermada). Puede que tengas una pistola y quieras jugar con un amigo. En ese caso, podrás hacerlo con la pistola y un mando. Quien juegue con el pad, verá en la pantalla un punto de mira del color que le corresponda, mientras que quien juegue con la pistola carecerá de punto de mira. ¿No sabías que pueden jugar dos personas a la vez? Aquella fue una de las razones principales por las que el primer *Point Blank* cosechó tanto éxito. Y, por turnos, podían jugar hasta ocho personas, igual que aquí.

Los modos de juego son básicamente los mismos que los del juego original, pero se han rediseñado los escenarios y menús para darle a todo el conjunto un novedoso aire medieval (con castillo incluido) en lugar de la estética selvática del primer *Point Blank*. Algunas etapas básicas del primer juego también se mantienen, como los niveles que consisten en rescatar a los dos simpáticos personajes de situaciones comprometidas disparando tan deprisa como puedas. También aquí tendrás que acertar a objetivos de un determinado color, utilizar un único disparo para dar en un blanco muy pequeño, etc. Pero no creas que es más de lo mismo: se han incluido algunos retos mucho más complicados, como la etapa que consiste en desnudar a uno de los doctores a base de disparos en la armadura que lleva puesta. Muy original.

Pero el cambio más notable de *Point Blank 2* es el modo de búsqueda. Se trata de una especie de juego de rol con pistola, como el del primer juego, pero en versión medieval. Esta vez no eres ninguno de los doctores, sino una especie de caballero que tendrá que encontrar a la hija del rey, que ha sido secuestrada. Deberás superar pruebas, recoger objetos disparando sobre ellos, acabar con algunos enemigos... ¡Es divertidísimo! El mes que viene, más.




**[1] En el subjuego de rol tendrás que rescatar a la hija del rey. [2] Dispara a los ratoncitos. Pero cuidado con las bombas.**




## OPINA

**⊕ LO MEJOR**

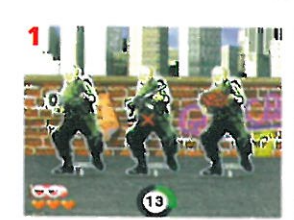
- Más subjuegos, más niveles, más diversión.
- El modo de búsqueda es muy divertido.

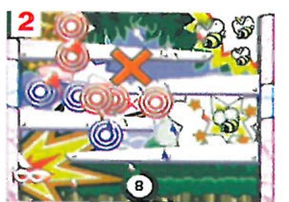
**⊖ LO PEOR**

- Tiene muchísimas cosas recicladas del original...

**QUIZÁ...**

...*Point Blank 2* no ofrezca tantas cosas nuevas como nos hubiera gustado. Pero, en cualquier caso, nos encanta. Si te gustan los juegos de pistola simpáticos o ya tienes el original, puede que éste te llame la atención.




**[1] Los malos de cartón piedra. No dispares al que lleva flores. [2] Ya pudimos ver estas dianas en el primer *Point Blank*.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR | Virgin | ORIGEN | Japón |
| FABRICANTE | Hudsonsoft | GÉNERO | Carreras locas |
| DISPONIBLE | Sí | JUGADORES | Uno o dos |



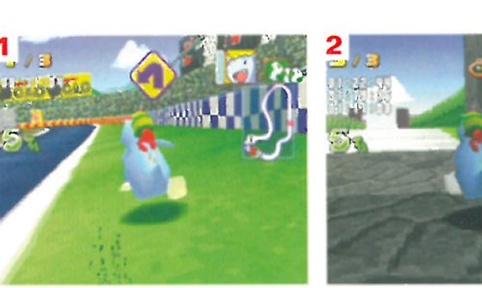

## El *Bomberman* de Hudsonsoft provocará explosiones, pero de poca monta...




[1] ¡Preparados! ¡Listos! ¡Ya! Los conejos robóticos corren como el demonio. [2-3] El largo y arduo camino hacia la victoria con toda su empalagosa gloria.

Combinar géneros es un asunto delicado. ¿Recuerdas cuando Sylvester Stallone renunció a *Rambo VI* para hacer un intento en la comedia con *Alto, o mi madre dispara*? ¿Y qué nos dices de Arnold el Terminator en la ridícula *Gemelos*? Nos entran escalofríos. Ya hay pruebas de los riesgos que se corren al trasladar al héroe de un videojuego a otro género —declárense culpables *Megaman Battle* y *Chase*—, pero Hudsonsoft pretende cambiar todo esto extirpando a su veterano Bomberman de su dominio de cargas de TNT y transplantándolo en un circuito de carreras. *Bomberman Fantasy Racing*, en lugar de constituir una mera copia de *Mario Kart*, es una extraña carrera a pie, pero consigue conservar gran parte de la esencia de la serie con el oportuno empleo de varias de las vacas sagradas de *Bomberman*. El héroe epónimo y compañía montan sobre unas bestias bastante grandes y se dedican a correr en ellas por una serie de circuitos. Como siempre, el objetivo es llegar el primero a la meta, pero intentarlo acarrea el uso de gran número de armas para dejar fuera de combate a los rivales controlados por la CPU o por tus amigos. Y no puedes permitir que tu fiel corcel se agote. La cara de tu bestia se enrojece si le pides demasiado, y sobra decir que eso supone una rápida reducción de velocidad.

En general nos recuerda a *Running Wild*, un juego que tampoco tenía lo que se llama premura. Además, hay algo raro en eso de contemplar a Bomberman y sus colegas en formato poligonal, y aunque los circuitos recuerdan a las anteriores excursiones de *Bomberman*, resultan bastante sosos. Lo que salva el juego con honor son las armas. Con un guiño a cada uno de los juegos de carreras cursis que ha aparecido en el mercado desde *Mario Kart*, los jugadores escogen sus armas del menú que surge en pantalla al principio de cada carrera. Entre ellas encontrarás las tradicionales bombas de cereza, pero también cohetes, energía extra y alas para sobrevolar las zonas más difíciles. *Bomberman Fantasy Racing* es una variación interesante. El diseño monótono de los circuitos y un cuestionable sistema de control resultan decepcionantes en lo que debería ser un juego bonito y sencillo. La primera impresión es la de una idea graciosa desmerecida por una realización pedestre. Valga la redundancia.



[1] Nosotros nos quedamos con cualquier coche de *Ridge 4*. [2] Este juego recalca la importancia de la «diversión». Con mucha ironía.




**LO MEJOR**

- Buenas ideas extraídas de *Bomberman*.
- Las armas funcionan bien.

**LO PEOR**

- Pistas pequeñas y poco imaginativas.
- Controles a veces inquietantes.
- Poco probable que tenga mucho interés a largo plazo.

**QUIZÁ...**

*Bomberman Fantasy Racing* podría haber sido un rival para *Mario Kart*, pero el jugador tiene que trabajar demasiado. El sistema de control varía entre adecuado y molesto, y los diseños de los circuitos son demasiado limitados para manifestar todas las posibilidades de velocidad del juego. Las armas añaden minutos a su durabilidad, pero parece que será otro intento fallido de *Bomberman* de reventar el mercado PlayStation.

| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR | Konami | ORIGEN | Estados Unidos |
| FABRICANTE | Konami | GÉNERO | Simulador de baloncesto |
| DISPONIBLE | N/D | JUGADORES | Uno a ocho |




# NBA Pro '99

**La pelota sigue siendo redonda, pero las porterías también.**
Apúntate un triple en este *ISS Pro* con aros...



**[1] Haz una falta y regalas un tiro libre. [2-3] Los jugadores, realizados con captura de movimiento. Soberbios.**

Robar: si en la vida cotidiana se considera un delito, en la cancha de baloncesto está a la orden del día, al menos si quieres disfrutar de un buen partido. Por eso nos extrañaba que tanto en *Total NBA '97* como en el último asalto de Konami al mundo de la canasta, *NBA In The Zone 2*, fuera más difícil quitar la pelota al adversario que averiguar el color real del pelo de Dennis Rodman.

Un aplauso, pues, para *NBA Pro '99*. Este título aborda sin vacilaciones la delicada cuestión de las entradas y demás asuntos defensivos. Los continuos apretones del botón de robar sólo desembocarán en faltas personales y expulsión de jugadores, pero con el uso astuto del pad verás cómo codea, bloquea o incluso aparta tu defensor a sus adversarios en el terreno de juego. En tales casos, no robas, más bien interceptas, de modo que puedes cortar pases en el aire y llevarte la pelota hacia la canasta rival.

Si la defensa es sólida, *NBA Pro '99* tampoco defrauda en lo ofensivo. Los triples están fuera del alcance de todos, a excepción de los jugadores más experimentados, pero hay un prometedor espectro de trucos, machaques y asistencias. Quizá no sea tan ostentoso como esa fiesta del *slam* que es *Total NBA*, pero las acrobacias bajo el tablero están bien capturadas: con sólo ver a uno de tus jugadores levantar los puños tras una canasta se te pondrá la piel de gallina. El aspecto táctico de *Pro '99* parece también de óptima calidad, con la tira de estrategias entre las que escoger: optas por el *pressing* en busca de mates o bien te quedas atrás a la espera de algún triple lucrativo. Lo genial es que las opciones más avanzadas no impiden que los novatos sedientos de acción puedan hincarle el diente al juego.

Una pequeña queja. Las opciones de concurso, en las que intentas sumar más puntos que el equipo contrario en un tiempo determinado o una serie de mates cada vez más complejos, pronto se hacen pesadas.

El concurso de mates, en el que tienes que memorizar una larga secuencia de botones, es una especie de *PaRappa the Rapper* sección baloncesto (pero sin su banda sonora o su diversión).

En general, lo único por lo que *NBA Pro* podría hacer aguas es porque Konami no consiguiera gritar a los cuatro vientos las muchas excelencias de su juego.





**[1] Aparta a tus contrincantes de la zona de peligro.**
**[2] Buenos pases en el área.**



## PSMag OPINA

**LO MEJOR**

- Una buena defensa complementa unos mates impresionantes.
- Lleno hasta la bandera con estadísticas y jugadores de la NBA.
- Tiene un aspecto muy realista.

**LO PEOR**

- Menos brillante que otros juegos de baloncesto.
- Las faltas intencionadas son demasiado fáciles.

**QUIZÁ...**

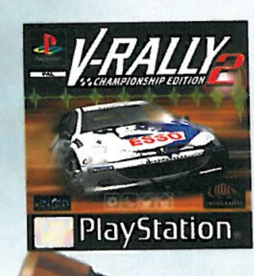
Casi más fluido de lo que le conviene. Los jugadores se mueven con tan poco esfuerzo y las jugadas son tan auténticas que olvidas que no todos los juegos de baloncesto son así. Nunca atraviesas a un jugador como si no existiera, ni efectúas saltos ridículos. En fin, con este juego, hasta Danny DeVito podría pasar por buen jugador de baloncesto.





# NOVEDADES DEL MES































NUEVOS PRECIOS










**SHINE STAR S.A.**

C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B • 08028 BARCELONA • TEL. 93 491 47 48 (6 líneas) • FAX. 93 491 48 08.

Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios

**VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS**

# Concurso




Como todos los genios, Namco tiene ideas extrañas. Y ésta es, sin duda, una de las más caprichosas. *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*, además de tener un nombre largo como un día austral, es un juego de apariencia rupestre. Y, sin embargo... ¡Por todos los polígonos, qué cosa más jugable! Te emplearás a fondo en el deporte de la raqueta con una Anna irreconocible, sí, pero tan tremenda como la real, y podrás encarnar a casi todos los personajes clásicos de Namco. ¿Quieres más datos? Dirígete a nuestra sección de PlayTest. Y, mientras esperas tu premio, recluta tres amigos más que estén dispuestos a vérselas contigo en la pista, porque esto en compañía es un auténtico espectáculo.

## La pregunta

¿Cuál de los siguientes personajes NO está disponible en *Anna Kournikova's Smash Court Tennis?*
A. Eddy Gordo.
B. Pac-Man.
C. Spiderman.

## El premio

1 juego completo *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* para cada uno de los 20 ganadores.

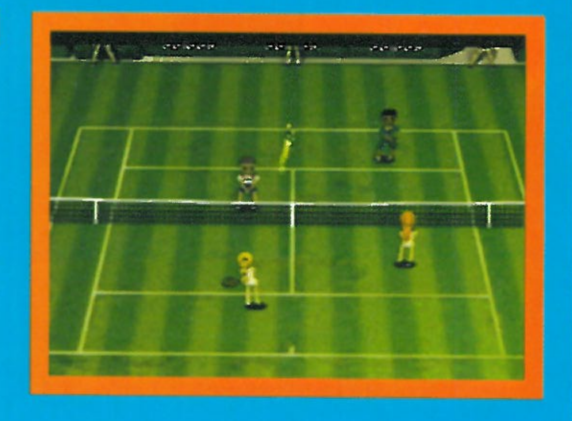
## La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *AK's Smash Court Tennis*
*PlayStation Magazine*
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..............................................
..............................................
Nombre:..............................................
Domicilio:..............................................
Población:..............................................
Código postal:..............................................
País:..............................................
Teléfono:..............................................

## Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.












# ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™



| ■ EDITOR | N/D | ■ ORIGEN | Japón |
|---|---|---|---|
| ■ FABRICANTE | Yukes | ■ GÉNERO | *Beat 'em up* |
| ■ DISPONIBLE | N/D | ■ JUGADORES | Uno o dos |




**Un grupo de boxeadores salvajes se presentan a combate.**
Es el 457º *beat 'em up* para PlayStation. Bueno, más o menos.

Ya hace mucho que los japoneses sienten especial afición por niñas manga de nariz puntiaguda y torso palpitante. Así que no es de extrañar que siga siendo ésta la mayor influencia gráfica de *Evil Zone*.

El juego arranca con una tremenda secuencia de vídeo anime que nos presenta el argumento de la historia y los personajes. No es imprescindible, de acuerdo, pero resulta impresionante. Por otra parte, como la mayoría de los juegos de lucha, *Evil Zone* incluye las opciones de Historia, Survival, Versus y Práctica.

Los personajes (diez en total) tienen su propia mini biografía. Es decir, tenemos magos de la corte, superhéroes, robots, colegialas («le encanta luchar, y es una luchadora feroz, aunque no muy estoica») y caza recompensas. Hasta hay un individuo que se dedica al ocultismo. Por lo visto, esta joya de chico eliminó a sus progenitores, se dio a la fuga y ahora está en el paro. La criatura toma alucinógenos y roba a la gente de bien (cuando no se la carga directamente). Sean lo que sean, tienen buen aspecto y disponen de un buen arsenal de movimientos bastante asequibles. Mientras que en algunos *beat 'em up* tienes que pulsar la tira de secuencias de botones para ejecutar los combos, *Evil Zone* permite auténticas filigranas con sólo un par o tres de botones. También hay rayos láser, explosiones atómicas, teletransporte e incluso ocasiones en que los personajes se dividen en múltiples luchadores. A veces, cuando accedes a un movimiento, la cámara cambia de pronto a primer plano, a menudo desde un ángulo curioso. Los ataques de dos botones pueden resultar demasiado fáciles para los aficionados al aporreo de teclas, pero, aun así, los resultados son estupendos. Las 3-D de *Evil Zone* están en la misma línea que las de *Tekken*: no te paseas alrededor del estadio, sino que te mueves hacia delante y hacia atrás. Preferencias aparte, este juego supone un interesante enfoque del género y debería gozar de buena acogida cuando llegue «a nuestras pantallas». Porque suponemos que llegará..







**[1-2] Los personajes no son tan buenos como los de *Tekken*, pero algunos de sus movimientos especiales tienen gracia.**



**El mayor atractivo de *Evil Zone* son sus ataques disparatados.**




## OPINA

**⊕ LO MEJOR**

- Espléndidos gráficos estilo manga.
- Animación fluida.
- Movimientos fáciles de ejecutar.

**⊖ LO PEOR**

- No es que sea muy profundo.
- Otro *beat 'em up*.
- No es *Tekken*.

**QUIZÁ...**

*Evil Zone* es un buen festival de golpes, con una presentación preciosa y unos personajes magníficos, cada uno con un montón de movimientos muy accesibles (quizás demasiado fáciles) en su haber. El diseño manga infiere al juego un aire distinto de frescura con respecto a la mayoría de *beat 'em up*. Oye, nunca se sabe, podría ser un gran éxito.

# PREPLAY

| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR | Konami | ORIGEN | Japón |
| FABRICANTE | Atlus | GÉNERO | RPG/estrategia |
| DISPONIBLE | N/D | JUGADORES | De uno a dos |

# Legend of KARTIA

**¿Una mezcla de *Buffy, Cazavampiros* y *Final Fantasy VIII*?** No, pero lo parece. Konami sustituye los agentes secretos por exuberantes sacerdotisas guerreras.





**[1-2] Menos palabrería: hay que ponerse a luchar.**

Buffy y Lacrima Christi tienen mucho en común. Ambas son unas chicas traviesas con una predilección por lo oculto. Ambas lucen una melena rubia y una figura imponente que despertaría a un muerto. Incluso se asemejan en el hecho de formar parte de un insólito triángulo amoroso. Sin embargo, mientras que Buffy deambula por los sacrosantos espacios de la televisión juvenil, Lacryma es la protagonista del último juego de rol con combates de Konami, *The Legend of Kartia*.

El argumento gira alrededor de la mística tierra de Rebus, un lugar corrompido por el uso desmedido de la magia. ¿Por qué ir al bar si puedes hacer aparecer una jarra de hidromiel? ¿Por qué ponerse a trabajar cuando puedes invocar a otros para que lo hagan por ti? ¿Por qué? Pues porque toda esta actividad oculta conlleva el mal: fantasmas maliciosos y siniestras conspiraciones. Justo es decir que algunos fans de los RPG tal vez se queden perplejos ante *The Legend of Kartia*. Si bien hay diálogos, intercambio de objetos y una gran variedad de personajes, el juego se centra en el combate a expensas de la conversación. Al igual que *Vandal Hearts*, las batallas son enfrentamientos estratégicos en 3-D donde participan ejércitos enteros de magos y monstruos. La clave del éxito es atacar a los enemigos con los sortilegios y armas adecuadas desde la posición más idónea. Deberás incendiar mesas, derrumbar suelos o congelar una extensión de agua para conseguir una superioridad táctica.

A medida que vas avanzando, las escaramuzas se vuelven mayores y más complejas. Tienes 150 hechizos que reunir, ítems especiales y la oportunidad de diseñar tus propias armas. El aspecto más original del juego es un modo para dos jugadores en el que puedes reunir a tus aventureros veteranos para que se enfrenten con los de tu compañero.

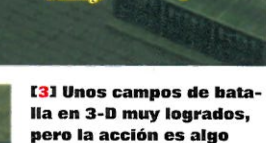
Lento, por turnos y con un acabado pobre, es probable que este título sólo logre atraer a los entusiastas más acérrimos del rol. Carece de adornos y ni tan siquiera intenta captar nuevos seguidores para el género, pero puede que fascine a aquellos que encuentran los enfrentamientos de *Final Fantasy* demasiado aleatorios, estáticos y simplistas.



**¿Qué es esto? ¿*Buffy* en PlayStation? Pues no.**



**[1-2] Unas imágenes de Rebus, una tierra devastada por el abuso de la magia.**




**[3] Unos campos de batalla en 3-D muy logrados, pero la acción es algo lenta y tosca.**



## PSMag OPINA

**LO MEJOR**

- Un sinfín de estrategias y sortilegios.
- Campos de batalla en 3-D muy apropiados.
- Una original opción para dos jugadores.

**LO PEOR**

- Gráficamente muy simple.
- Bromas poco logradas.
- Acción lenta y por turnos.

**QUIZÁ...**

...este tipo de RPG nunca llegará a tener una gran difusión en el mercado europeo. Aún así, *The Legend of Kartia* es un representante muy digno dentro de su clase, ya que incluye más magia, más armas y más criaturas malignas que *El Señor de los Anillos* y *Jasón y los Argonautas* juntos. No obstante, pese a ser complejo e ingenioso y contar con gran cantidad de aspectos nuevos, puede resultar demasiado aburrido y poco atrayente para la mayoría.

# NÚMERO 5 YA A LA VENTA

REPLETO DE TRUCOS, CONSEJOS, TÁCTICAS, GUÍAS & MAPAS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION MÁS UN LIBRO DE TRUCOS DE LA A A LA Z



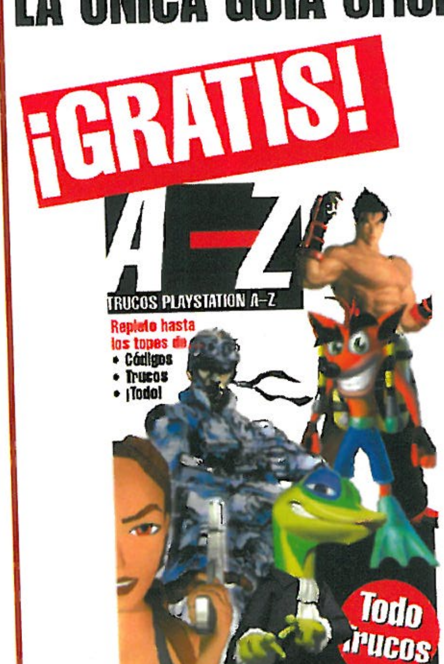

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine Trucos Número 5

¡AHORA MENSUAL!

GRAND THEFT AUTO LONDON
LA ÚNICA GUÍA OFICIAL

¡GRATIS!




STREET FIGHTER ALPHA 3
Combos, tácticas y estrategias esenciales



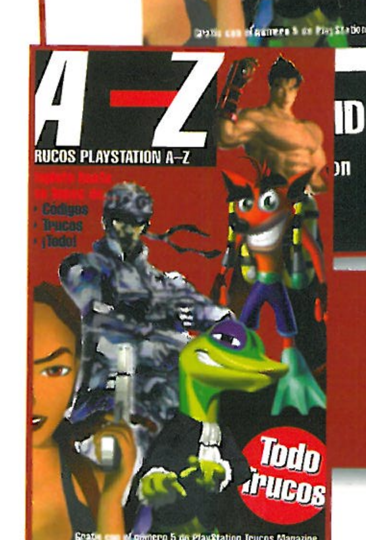

CRASH BANDICOOT 2
Gemas y secretos al descubierto

WARZONE 2100
Guía de misiones

RIDGE RACER TYPE 4
Trucos, tácticas y consejos para ganar en las carreras de Namco

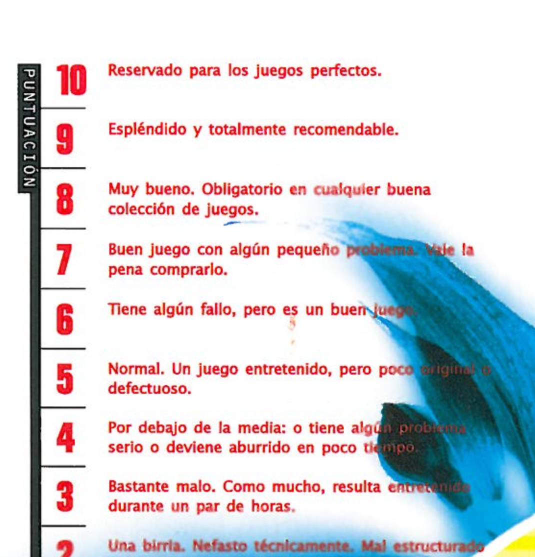



MC




**LIBRO CON TRUCOS A – Z**

*LOS MEJORES TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION, ORDENADOS Y LISTOS PARA USAR. ¡68 PÁGINAS DE VALIOSOS TRUCOS!*



PUNTUACIÓN

| | |
|---|---|
| 10 | Reservado para los juegos perfectos. |
| 9 | Espléndido y totalmente recomendable. |
| 8 | Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos. |
| 7 | Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo. |
| 6 | Tiene algún fallo, pero es un buen juego. |
| 5 | Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso. |
| 4 | Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo. |
| 3 | Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas. |
| 2 | Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido. |
| 1 | Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo. |
| 0 | Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional. |

# PlayTest

ANÁLISIS




76


68



50











**[1] La lluvia se hace notar, sobre todo con los coches más grandes. [2] Los coches esta vez están increíblemente detallados. [3] Indonesia es mucho menos vistosa en este *V-Rally*, qué se le va a hacer. [4] Bonito día para hacer el loco en la carretera.**

# V-Rally 2

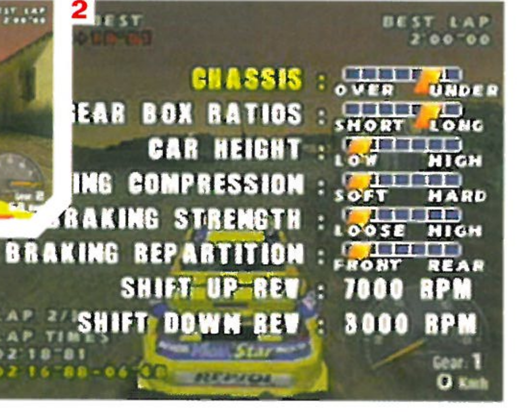
## Llevábamos un año preguntándonos si «el milagro *GT*» se debió al Performance Analyser o a Polyphony Digital. Por fin conocemos la respuesta...

Cuando vimos *Gran Turismo* y Sony nos contó que Polyphony Digital había utilizado el nuevo Performance Analyser, un hardware con el que podían explotarse las posibilidades de la consola, todos en *PSMag* nos preguntamos: ¿a qué se debe que *GT* sea así de genial, al uso del PA o al trabajo de sus programadores?

También *RRT4* de Namco nos dejó alucinados, y volvimos a dudar sobre el mérito de sus programadores frente al ventajoso empleo del Performance. ¿Es el PA, que hace milagros? ¿O es que ha dado la casualidad de que tanto los chicos de Namco como los de Polyphony son magníficos? Gracias a *V-Rally 2*, al fin tenemos una respuesta: no, el PA no hace milagros.

Infogrames ha demostrado en diversas ocasiones que está preparada para hacer maravillas con 32 bits. *V-Rally* revolucionó el género de las carreras y a *C3 Racing* le faltó poco para codearse con *GT* y *Colin McRae*. Suponíamos que, si la compañía gala había conseguido eso sin ayuda del PA, ahora nos encontraríamos con el juego de rallies *definitivo*... Pero no. *V-Rally 2* es fantástico, maravilloso, larguísimo, divertido, pero no es una revolución.

Podríamos definirlo como «todo lo contrario al primer *V-Rally*». El original era y sigue siendo gráficamente estupendo, rapidísimo, suave, colorido, variado y muy difícil. Todo el mundo coincidió en que era «casi perfecto». Lo único malo era que los coches pesaban poco y era extremamente difícil. Cualquiera hubiera imaginado que Infogrames programaría una secuela con todas las virtudes del original y solucionando todos sus defectos. Pero *V-Rally 2* es completamente distinto. Apenas cuenta con alguna de las virtudes




**[1] Esta cámara es quizá la más cómoda para jugar. [2] Puedes modificarlo casi todo, pero la configuración de los coches por defecto funciona muy bien.**











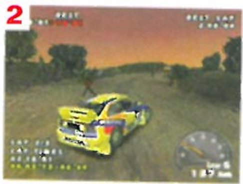


| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | **Infogrames** | ■ FABRICANTE | **Eden Studios** |
| ■ DISPONIBLE | **Sí** | ■ IDIOMA | **Inglés/cast. (textos)** |
| ■ PRECIO | **8.990 pesetas** | ■ GÉNERO | **Simulador de rallies** |



**La intro de *V-Rally 2* está generada con los modelos en 3-D del propio juego renderizados por ordenador (como las secuencias de vídeo de *Syphon Filter*). Maravillosa.**



**[1] Las indicaciones del copiloto no son muy precisas, así que... [2] ¿Ves a gente corriendo? ¿Crees que vas a atropellarlos? Tranquilo, son espejismos.**



del primero, soluciona sólo algunos defectos y, para colmo, entraña anomalías que el primer juego no contenía. ¿Por qué? ¿Por el PA, tal vez?

Eso parece. Es probable que a los chicos de Infogrames se les pusieran los ojos como platos al empezar a trabajar con el PA. Tanto, que debieron olvidarse de cuántos bits tenía la consola para la que iban a programar. *V-Rally 2* es demasiado juego para PlayStation. Vamos por partes.

Los gráficos, por ejemplo, son peores que los del primer *V-Rally*. Sí, los coches están modelados a la perfección, con muchísimos más polígonos, y es cierto que los paisajes están inspirados en circuitos reales, pero los gráficos del original eran más bonitos, detallados, suaves, vistosos y definidos. Texturas mucho más complejas que no se pixelaban, árboles poligonales con transparencias, rocas de aspecto realmente sólido, parajes de ensueño, puentes de fotografía de calendario... ¿Dónde está todo eso ahora? ¡Ha desaparecido! ¿Cómo se explica que después de todo este tiempo los gráficos de *V-Rally 2* no sean tan buenos que los de su antecesor?

En lugar de reciclar y mejorar el motor gráfico del primer *V-Rally*, Infogrames ha preferido crear uno desde cero. Más rápido, con un campo de renderizado más grande, con más accidentes en el terreno, más elementos en pantalla, que permita un modo para hasta cuatro jugadores... Infogrames ha querido incluir demasiado. Y para hacerlo, ha tenido que recurrir a algunos trucos: compresión de texturas (con lo que éstas son más simples, los colores menos abundantes y los tiempos de carga más largos), supresión de transparencias en los elementos del escenario (uno de los mayores atractivos del primer juego), supresión de efectos gráficos prescindibles y detalles superfluos... Infogrames ha eliminado factores que nos encantaban a favor de la inclusión en *V-Rally 2* de otros que también nos encantan, pero menos.

Los nuevos coches son mucho más grandes, más detallados, con cristales transparentes que permiten ver al piloto y al copiloto saltando con los baches, las manos del conductor se deslizan sobre el volante y en la matrícula del vehículo figura el nombre que has introducido antes de empezar la partida. Pero cada vehículo está formado, según los diseñadores, por cerca de ¡1.200 polígonos! Y, aunque fueran 600, como se decía en un principio, nos parece una barbaridad. Supongamos que son sólo 600: con una de las vistas exteriores se desplazan todos los polígonos del escenario —pongamos que sean

## EDITOR DE CÁMARA

**Una de las opciones más curiosas de *V-Rally 2* es la que ya vimos en la versión preliminar de *C3 Racing*, aunque en el último momento Infogrames decidió eliminarla: el editor de cámara. El juego tiene cinco vistas: en primera persona (como la del original), otra en primera que te permite ver el morro del vehículo (como la de *Colin McRae Rally*, claro), otra exterior como la del primer *V-Rally*, otra más también exterior pero más alejada y por último una *muy* alejada. ¿Por qué no se ha incluido una que te permita ver tus manos y el volante, como en *Colin*, cuando de hecho estas partes ya están generadas en la vista exterior? Es un misterio (y una pena). El caso es que, si no te convence ninguna de estas cámaras, puedes dirigirte al modo de pausa, luego a «Display» y escoger la opción «Edit Camera» para modificar la más alejada de las cinco.**
**Por desgracia, sólo puedes editar una cámara exterior al coche, y sólo puedes regular la altura y el zoom, pero algo es algo. Después, cuando regreses al juego, esta cámara quedará guardada y podrás cambiar de vista siempre que quieras (la cámara que has modificado permanecerá modificada durante toda la partida).**








**[1] La cámara exterior de toda la vida. Muy jugable. [2] Ésta es un poco más alejada que la anterior. [3] La más alejada, que podrás editar en el menú de pausa. [4] La vista subjetiva del primer *V-Rally*... [5] ...Y la mejor cámara de *Colin McRae*, claro. [6] Esto es lo máximo que podrás alejar la cámara.**

# V-Rally 2

## REPLAY

**Las opciones de repetición no están nada mal, pero no hay una opción de edición de cámaras como la que hay para jugar (nos referimos a la posibilidad de «rodar películas», como en *Driver*). Puedes cambiar de cámara, rebobinar, pausar... Al menos podrás observar con detenimiento al piloto y al copiloto durante toda la carrera. Nos encanta cómo gira el volante en las curvas.**

1



2



3



4






**Menos mal que esta vista sólo está disponible en *replay*, que si no...**

3.000— y los 600 de tu coche al mismo tiempo: 3.600 polígonos en total. El juego discurre con fluidez, profusión de cuadros por segundo, velocidad, gran superficie de terreno renderizado... Pero, ¿qué pasa cuando te adelanta un coche? 4.100 polígonos. Bueno, se pierde algún *frame*, pero apenas lo notas. ¿Y si a ese coche que te adelanta le sigue otro? 4.700. Vaya, se nota un poquitín... ¿Y si uno de esos dos coches choca y da vueltas de campana, el otro choca contra él, saltan pedazos de chapa por todas partes y tú das un volantazo para esquivarlos a ambos? ¡Es el caos absoluto! Y, por desgracia, esto sucede a menudo. Con los cochecitos de 200/300 polígonos del primer *V-Rally* los accidentes eran constantes y jamás se perdía un solo cuadro. Aquí, sí.

Infogrames aseguraba que esta vez se había solucionado el *popping* —aparición súbita de polígonos en la lejanía—, pero no es así: el campo representado es mayor, pero siguen apareciendo bloques enteros de escenario a lo lejos. Y, así como en el primer *V-Rally* esto se veía con descaro pero la aparición era continuada y suave, aquí es mucho más repentina, inconstante, «bestia». Tienes un campo de visión mayor, pero las apariciones de bloques de un kilómetro «asustan».

En cualquier caso, aun aceptando que el *popping* es menor, en *V-Rally 2* el mayor defecto gráfico es el *clipping*, que ni siquiera hacía acto de presencia en el original. El *clipping* es la «desaparición» de polígonos, lo que suele ocurrir en juegos de aventuras en tercera persona cuando la cámara se acerca demasiado a una pared: que se evapora. En *V-Rally 2* pasa a todas horas. Puedes estar viendo una valla y, justo cuando chocas con ella, desaparece. En cantidad de ocasiones advertirás que no puedes avanzar porque estás «chocando» con algo que no ves, y tendrás que dar marcha atrás para ver de qué se trata.

El control, por otra parte, es magnífico. Como decíamos, el principal problema del original era que los coches parecían de papel. Aun conduciendo despacio, bastaba con pisar una piedrecita para salir volando como una cometa. Aquel defecto, no obstante, te obligaba a ser más preciso, a reducir la velocidad con más frecuencia y a usar el freno de mano en casi todas las curvas, de manera que ganar una carrera se convertía en una proeza. Pero no era muy realista.

Para solucionar esto, Infogrames ha dotado de peso a los coches. Tanto que, aunque vayas a 20 km/h, tendrás la sensación de conducir un tanque de la Segunda Guerra Mundial a la velocidad de un Concord. Como en el juego original, si topas con un obstáculo y tu coche se separa del suelo, sales despedido; pero, si derrapas, tu vehículo pesa como el plomo.

El sistema de control de *V-Rally 2* intenta imitar al de *Colin McRae Rally*, pero no lo consigue. En *Colin* no necesitas ver siquiera el suelo para saber de qué tipo es, porque la conducción es distinta por completo sobre tierra seca que sobre arena mojada, sobre hielo que sobre nieve, sobre asfalto que sobre grava... En *V-Rally 2* sólo aprecias dos clases de terreno: los que resbalan y los que no. Sí, la nieve resbala más que la tierra y la tierra más que el asfalto, pero eso es todo. Ni los neumáticos se clavan en la nieve, ni pierdes adherencia por exceso de revoluciones, ni el coche sobrevira sobre superficies mojadas... Nada. La conducción de *V-Rally 2* es mejor que la del original y similar a la de *C3 Racing*, pero no puede compararse a la de *Colin* ni por casualidad.

Quizás lo peor es su manejo con el

**[1] ¡Cuidado con el señor *sprite*!**
**[2] ¡Start! (ahora es cuando tienes que acelerar).**






# ¿Tú también comes pizza en el estanco o en el kiosco?




## Con la Teletarjeta Telefónica, siempre ganas

Pizza en el estanco, en el kiosco... y hasta en las oficinas de correos. Ahora, la Teletarjeta Telefónica te invita a comer pizza en Telepizza, 2x1. Sólo tienes que comprar la Teletarjeta Telefónica en la red de distribución de CabiTel para hablar en nuestros teléfonos públicos. Y además participarás en el sorteo de 21 Fiat Seicento Hobby, 3 cada mes. Porque con la Teletarjeta Telefónica, siempre ganas.




**Telefónica Telecomunicaciones Públicas**
***CabiTel***

Promoción válida hasta el 30 de noviembre de 1999. Bases depositadas ante notario.

20























[1] Las carreras nocturas con la cámara subjetiva son más realistas que las de *V-Rally*... [2] ...Pero no con las cámaras exteriores. No se puede tener todo, ¿no?

Dual Shock. *V-Rally 2* es un juego para volantes. La dirección es hipersensible, lo que debería ser una virtud, pero cuando giras a tope el stick analógico las ruedas tuercen tanto que se quedan casi atravesadas. Si juegas con marchas automáticas, perderás tres o cuatro cada vez que gires a tope; si juegas con marchas manuales, perderás la aceleración totalmente y no te quedará más remedio que reducir un par de marchas como mínimo. No tiene sentido. ¿Alguien en el mundo es capaz de no torcer a tope el stick en una curva cerrada? Cuando llegas a una horquilla, lo primero que haces es pulsar el freno de mano y luego girar a tope el stick, ¿no? Pues eso en *V-Rally 2* no sirve, porque las ruedas se cruzan y, al perder aceleración, pierden la tracción. El coche, por tanto, se desliza sin remedio hacia el exterior de la curva y te la pegas. Solución: si juegas con volante, nunca llegarás a torcer al máximo (no te hará falta) y no perderás la tracción en las curvas.

En lo relativo a la originalidad, parece que Infogrames pretendía diseñar algo completamente nuevo, pero sólo ha logrado reunir elementos de otros juegos que no eran necesarios. El modo arcade es idéntico al de su antecesor: corres en diversas pistas contra otros tres coches en tiempo real y con tiempo limitado por *check points*. Se diferencia del original en que el primer campeonato del modo arcade, aquí, se supera sin necesidad de usar los frenos ni una sola vez (basta con soltar el acelerador en algunas ocasiones para derrapar), algo inimaginable en el primer juego.

El modo V-Rally Trophy es igual, pero sin limitación de tiempo. Primero un torneo de Europa, después uno por todo el mundo, luego uno con circuitos mucho más complicados... Perfecto. Nada que objetar.

El modo Time Trial funciona de maravilla. El coche fantasma es genial y, gracias a la variedad de pistas, al tiempo no limitado y a que no hay adversarios de la CPU, funciona siempre a la perfección.

Lo terrible llega en el que parece ser el modo estrella del juego: el de Championship. La competición es de tipo «realista», como en *Colin*, de forma que compites contra otros pilotos en tiempo no real (mediante indicaciones de tiempos comparados en cada *check point*, igual que el sistema de *Colin* y como en los rallies de verdad). Hay dos carreras por país, y cada país constituye un campeonato. Todos estos campeonatos conforman el Campeonato de Europa, y cuando lo superas puedes jugar en el Campeonato del Mundo, el Campeonato Experto y el Campeonato V-Rally. Hasta aquí, perfecto. Pero, ¿qué es eso que aparece nada más empezar? Un tipo poligonal haciendo la cuenta atrás... ¡Como en *Sega Rally 2*!

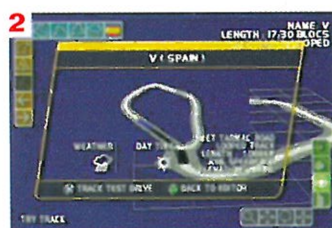
Por si fuera poco, hay un montón de gente en mitad de la pista que se retira corriendo cuando ven que te acercas a toda velocidad... En *Sega Rally 2* resulta imposible pillarles porque, vayas a la velocidad que vayas, se apartan justo a tiempo. Aquí no: puedes alcanzar a algunos. Y los atraviesas como si fueran un espejismo. Feo.

Más: el helicóptero. Aparece a veces, sólo en los modos Championship y Time Trial. También plagiado de *Sega Rally 2* y de *RRT4*. Como el ala delta. O como los globos de *Colin* en Córcega... ¿Para qué incluir tantos elementos innecesarios en lugar de solucionar los defectos más evidentes? Pues atención, porque no hemos hablado de lo peor: tiempos de carga gratuitos.

## EDITOR

**Si dentro de diez o doce años te has aprendido de memoria todas las curvas de los 92 circuitos de *V-Rally 2*, no tienes de qué preocuparte: aún te quedará el editor. Con él no sólo podrás crear tus propios recorridos, sino también modificar los ya existentes ¡y hasta diseñar tu propio campeonato!**





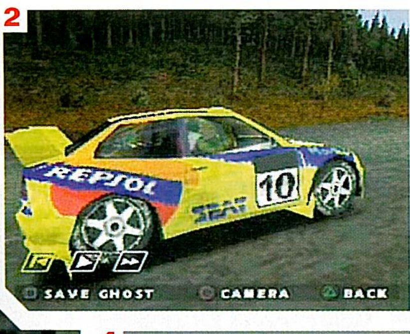
**[1-2] A diferencia de los editores de circuitos de *Moto Racer 2* y *Tommi Makinen Rally*, las posibilidades del generador de pistas de *V-Rally 2* son casi infinitas.**

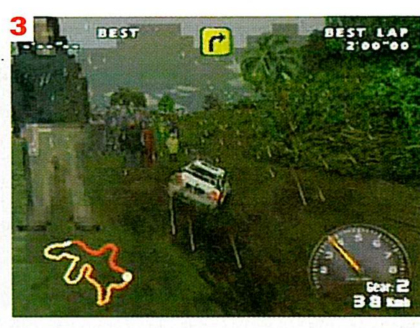


**[1] Nuestra cámara preferida. Bueno, menos cuando elmorro está abollado y no puedes ver nada... [2] No intentes atropellarles: una pared invisible les protege de ti. [3] ¿Qué te parece esta cámara? La hemos editado nosotros mismos. [4] Usarás el editor de pistas para crear recorridos nocturnos, porque muy pocos de los existentes lo son. [5] Hay partes de la carretera deterioradas. Precioso. Pero no se nota en el control.**

# V-Rally 2












**[1] ¡Qué bonito es tu coche por debajo! [2] Si los coches no fueran tan fantásticos, quizás el resto del juego sí lo sería. [3] Estás levantando una verdadera nube de píxeles. [4] ¡Qué coche tan limpio! ¿Es nuevo? No, lavado con PA. [5] ¡Cómo llueve! Y ese pobre señor ahí, aguantando...**

Hay que esperar que *los menús* se carguen. Incluso para seleccionar uno u otro coche hay que esperar que la consola cargue durante unos tres segundos, debido al gran número de polígonos que componen cada vehículo. En el modo Championship, cuando ves que se está cargando otro nivel después de la primera carrera, supones que es la segunda del campeonato de ese país... pero no. Es el área de mantenimiento. ¿Recuerdas que en *Colin McRae*, después de algunas carreras, aparecía el menú de configuración del coche en el que tenías que reparar los desperfectos sufridos por el vehículo en la carrera anterior? Aquel era un menú normal, y se cargaba con relativa rapidez. Pues bien, el área de mantenimiento de *V-Rally 2* no es un simple menú: es un pequeño escenario con el paisaje del país en el que estás compitiendo. Ves aparecer tu coche a lo lejos, se aproxima, entra en el área de boxes y, por fin, aparece en pantalla el menú que indica el estado del vehículo. Sin embargo, mientras que en *Colin* había ocasiones en las que el crédito no era suficiente para arreglar todos los desperfectos (y debías decidir qué arreglabas y qué no), aquí puedes arreglarlo todo. Siempre. Es decir, que el área de mantenimiento está de adorno. O, dicho de otro modo, es un *loading* que no sirve para nada.

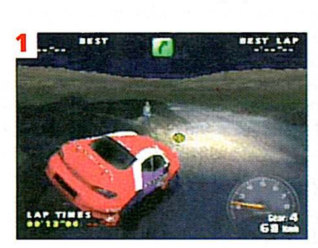
Y, tras el área de mantenimiento, otro *loading*, que corresponde a la segunda carrera del campeonato de ese país. ¿Y después de :a segunda carrera? ¿La mera del campeonato :iente? No: otro *loa-ng* para ¡el podio del ampeonato de ese país! Y luego otro *loading* más para el menú del siguiente campeonato, y luego otro para la primera carrera del nuevo campeonato, y otra vez el área de mantenimiento, y la segunda rrera, y el podio... Más vale : tengas una baraja a mano, a hacer solitarios durante los :erminables tiempos de carga.

MÁS VALE QUE TENGAS UNA BARAJA A MANO, PARA HACER SOLITARIOS DURANTE LOS LARGOS TIEMPOS DE CARGA.

¿Por qué todos estos adornos? *Sega Rally 2*. El área de mantenimiento no, pero sí el podio de los ganadores, muy parecido al de *Sega Rally 2*. La diferencia es que en el juego de Dreamcast este podio aparece al final del campeonato mundial de cada año (después de cada cuatro circuitos), y aquí después de cada dos.

El editor. No puede decirse que sea original de este *V-Rally*, porque en realidad la idea surgió antes de lanzar el primero. Infogrames pretendía comercializar el primer *V-Rally* con editor de circuitos, y no fue así por problemas de tiempo. Esta vez lo ha habido, pero ¿qué falta hacía? El juego ya tiene tantos y tan variados circuitos que el editor no pasa de ser un complemento. Nunca te aprenderás de memoria los 92 disponibles en el juego, ¿para qué crear más? Es divertido editar pistas, y permite muchas posibilidades, pero no era indispensable.

Las vallas, árboles y rocas son otro gran misterio. Algunos elementos del escenario están claramente pensados como «obstáculos», para que choques con ellos. Si en el interior de una curva hay una valla que sobresale, la idea es que tropieces con ella; pero ¿y las vallas que flanquean las rectas? En cualquier otro juego (el primer *V-Rally*, *Colin McRae*, *C3 Racing*) puedes






**[1] En cualquier caso, conducir de noche es siempre un placer.**
**[2] *V-Rally 2* es el primer juego que cuenta con la presencia de un Hyundai.**



# V-Rally 2



[1] Al anochecer, la visibilidad es casi nula. [2] ¿Ves a tu coche fantasma? ¡Intenta adelantarte a ti mismo! [3] La forma en que resbalan las distintas superficies no es tan realista como debería. [4] Pese a todo, las carreras sobre asfalto son las más divertidas, como en el primer juego. [5] Los fondos están bastante integrados con el entorno, eso sí.

## TRY CAR

**Ya hemos comentado que hasta los menús de *V-Rally 2* se hacen esperar, pero al menos en uno de los casos merece la pena: en el menú de selección de vehículo se carga un circuito en el que puedes probar cada coche tanto tiempo como quieras sin necesidad de entrar en el modo Time Trial. Mola.**





**[1-2] Nos encanta probar coches. Éste es el Subaru. Fíjate en la rueda de repuesto que se ve a través de la luna trasera: igualita que la de *Sega Rally 2*...**

TIENE MÁS CONTRAS QUE PROS, PERO, CON TODO, ES UNA AUTÉNTICA MARAVILLA.

chocar contra cualquier valla, todas son sólidas. Aquí no: las que están de adorno, como el público, son «etéreas». Las puedes atravesar con el coche. Sólo puedes chocar con los elementos del escenario que están pensados con ese propósito. Ése es un defecto que no veíamos desde hacía años. Puedes atravesar vallas y árboles como si fueras un fantasma.

Y luego están las dichosas «paredes invisibles». Puedes salirte de los circuitos más o menos un metro por cada lado. A esa distancia hay una «pared invisible», como las de *Rage Racer* y sus antecesores (*RRT4* tuvo la decencia de disimular muy bien sus «paredes invisibles» con barreras sólidas). Una de las mejores cosas de *V-Rally* era que, en los Alpes franceses, al menor descuido te desplomabas con tu coche por un precipicio y tenías que volver a la carretera como fuera. No podías ir al fin del mundo, pero al menos sí salirte de la pista. En *V-Rally 2* no puedes.

El copiloto es prácticamente igual al del primer juego, y eso no es nada bueno. El copiloto en *Colin McRae* te indicaba la dirección de la curva, el grado exacto del giro, si podías cortar la curva o no, si había zanjas, sobresaltos, agua, vallas... En la secuela de Infogrames sólo hay curvas «verdes», «amarillas» y «rojas». Las «verdes» serían las equivalentes a las curvas de nivel 3 y 4 de *Colin*; las amarillas serían las curvas de nivel 5 y las escuadras del juego de Codemasters; y las rojas de *V-Rally 2* serían las horquillas de *McRae Rally*. Además, en *Colin McRae* no se indicaba la distancia que faltaba para cada curva, pero siempre se te avisaba unos 100 metros antes. Y, si venían dos curvas seguidas, el copiloto te lo indicaba. En *V-Rally 2* tu compañero de aventuras te informa de la dirección de la siguiente curva y de su grado aproximado, pero a veces te lo dice cuando faltan 100 metros y otras cuando faltan 400... Además, las curvas y quiebros que en *Colin* eran de nivel 1 o simplemente «derecha» e «izquierda» sin número, aquí ni siquiera se comentan. ¿Para qué quieres un copiloto que no te da detalles sobre las curvas complicadas y que no te avisa de las fáciles?

En definitiva: ¿es *V-Rally 2* el mejor juego de carreras de PlayStation? No. ¿Es al menos el mejor simulador de rallies? No. ¿Ofrece la conducción más realista? Qué va. ¿Soluciona los problemas del primer *V-Rally*? Algunos, pero contiene muchos problemas nuevos. ¿Es mejor entonces que el primer *V-Rally*? Quizá lo parezca, por el editor y lo detallado de los coches, pero no es tan bueno como el primer juego en casi ningún sentido. ¿Mejor que *Colin McRae Rally*? ¡Ja, ja, ja! No. ¿Y entonces por qué le damos un 9/10? ¡Porque es un juegazo! Está a medio camino entre *Colin* y *V-Rally* en cuanto [illegible] precioso pese a sus m[illegible] tido aunque sólo fun[illegible] contras que pros, pe[illegible]

Resulta difícil de [illegible] *Rally* ni el primer *V-*[illegible] una auténtica pasa[illegible] defectos tan grand[illegible] ¿Qué quieres que [illegible] qué pasa con el m[illegible] después de este g[illegible] casi por los suelos. mos en vuestras man[illegible]

PlayStation Magazine 31

**VEREDICTO**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | **Bonitos, pero con numerosos fallos** |
| ACCIÓN | **Mucha y a toda velocidad 9** |
| ADICTIVIDAD | **Total, y más con volante 10** |

# M@X CENTER

**Envío Gratuito a Península y Baleares**

**COMPRA NUESTROS PRODUCTOS LLAMANDO AL**

# 902 424 140

**PLAYSTATION DUAL SHOCK**

19.900

PLAYSTATION + PACK PERIFÉRICOS

23.500

PlayStation + Dual Shock

**PLAYSTATION DUAL SHOCK**



23.500

PlayStation + Dual Shock + Power Wing + Memory Card 1 Mb

**PLAYSTATION DUAL SHOCK**



23.990

PlayStation + Dual Shock + Power Wing + Memory Card 1 Mb + RGB

**PLAYSTATION DUAL SHOCK**



24.500

PlayStation + Dual Shock + Power Wing + Memory Card 1 Mb + Action Replay

Power Wing

3500



Control Pad

2100



Pad Transparente

990



990

Pad Supra X-Wing



Action Replay

4500

N-PAL

3900

Pistola Innovation

8900



3995

Mando Transparente

Multi Tap

3995



Memory Card SONY 1Mb

2100

4500

Pistola Panther

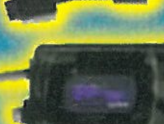
Memory Card Compatible 8 Mb

3995

Cable RGB

1500

Cable RF



1950

GRUPO PROMAX

C/ Juan Ramón Jiménez, 10
Pol. Inds. Paracuellos de Jarama
28860 MADRID

**BUSCAMOS DISTRIBUIDORES**

**91 658 40 50**

# Concurso




Hola, qué tal. Nos has pillado en plena consulta del diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. Intentábamos buscar una definición breve y concisa que aplicar a *V-Rally 2*, algún adjetivo concluyente, al menos, con que designar el último trabajo de Infogrames. Pero tenemos un problema: no nos ponemos de acuerdo. No sabemos qué opinarás tú, así que hemos decidido involucrarte en nuestros dilemas dándote la oportunidad de probarlo. Aquí tienes la reencarnación del abuelo del rally en PlayStation. Envíanos tu respuesta a la pregunta y, si tienes suerte, te verás inmerso en mil argumentaciones filosóficas.

Que no te pase nada.

## La pregunta

¿Qué veterano piloto es asesor de *V-Rally 2*?

A. Sito Pons.
B. Ari Vatanen.
C. Emerson Fitipaldi.

## El premio

10 lotes de 1 juego, una camiseta y un reloj *V-Rally 2*.
20 camisetas *V-Rally 2*.

## La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *V-Rally 2*
*PlayStation Magazine*
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..................................................
..................................................
Nombre:..................................................
Domicilio: ..................................................
Población: ..................................................
Código postal: ..................................................
País:..................................................
Teléfono:..................................................

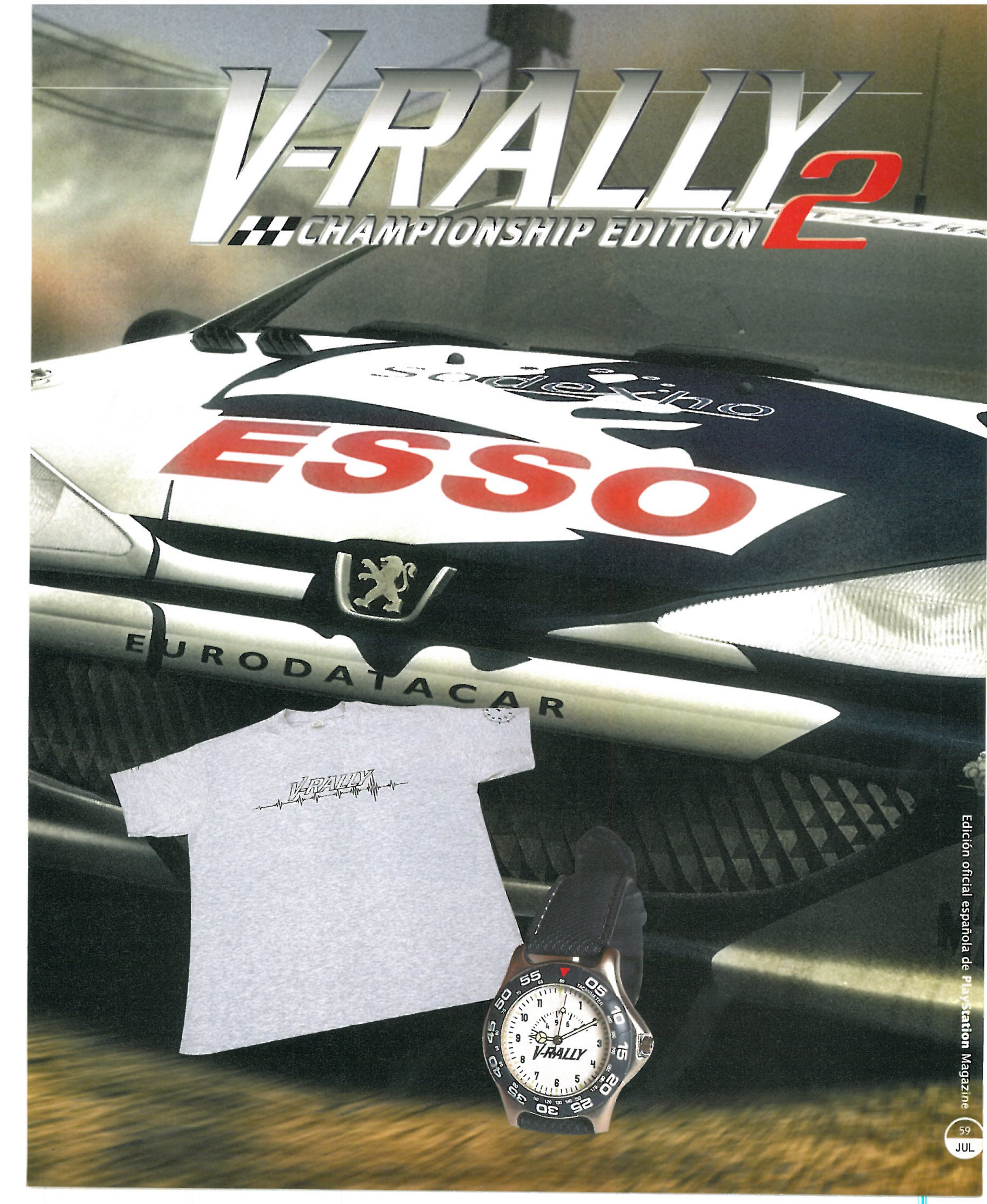
## Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.









V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
ESSO
EURODATACAR
V-RALLY
V-RALLY





[1] Objetivo de la misión: destruir al monstruo que hay en el centro del planeta. [2] Una rápida ojeada al informe sobre los enemigos que vas a encontrarte. [3] Has completado este nivel con el rango de piloto A. Eres una máquina... [4] Primero detectas los objetivos y luego sueltas el gatillo. Es fácil. [5] Si vuelas tan cerca del suelo, los gusanos de arena te darán un buen susto. [6] Por lo general, sólo puedes usar una vez el súper ataque. Resérvalo para cuando el jefe de final de nivel esté enfadado. [7] ¡Este robot es más hortera que tú! Mátalo, nada de competencia...

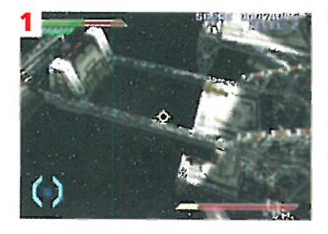
# Omega Boost

## Yo soy el Power Ranger Naranja, ¿y tú, a quién te pides?

La primera vez que vimos *Omega Boost* nos dio la impresión de que Polyphony Digital se había esforzado más en los gráficos que en la jugabilidad, pero en cuestión de un par de minutos vimos que eso no era cierto. Lo que ocurre es que el sistema de control es diferente a todo lo que habíamos visto, y al principio nos parecía extraño. No incómodo ni complicado, sino «extraño». De hecho, no podría ser más cómodo y simple.

¿Un milagro gráfico carente de jugabilidad? Para nada. Aún resulta más jugable que bonito. **Jamás habíamos visto un juego así de rápido. Ni con tanta acción. Ni con tantos elementos en pantalla.** ¿Cómo puede ser al mismo tiempo tan sencillo de manejar? Siempre sabes lo que tienes que hacer, como en un juego de carreras o de pistola, y sólo se trata de hacerlo lo mejor posible. Cuando te alcanzan o te matan, sabes a qué se ha debido, y eres consciente de que ha sido culpa tuya por no moverte lo bastante rápido, por no haber matado primero a quien debías o por lo que sea. Siempre sabes a qué se deben tus problemas y qué has hecho mal. Decimos esto porque, en los juegos en los que los gráficos son muy recargados y hay muchos elementos en pantalla, lo más habitual es sentirse un mero espectador de lo que sucede en pantalla. Y ese no es el caso de *Omega Boost*.

SIEMPRE SABES LO QUE TIENES QUE HACER, Y SÓLO SE TRATA DE HACERLO LO MEJOR POSIBLE.







[1] No dejes que te impresione el tamaño de la estación espacial. Fíjate en la Mir, que se rompe sola... [2] Has sido atrapado por el tentáculo de la araña de arena.

Bueno, sí durante las dos o tres primeras partidas. Al principio te fijas mucho en tu personaje, en cómo se mueve, qué hace y hacia dónde va. Y en sus disparos, y en las estelas de humo de sus misiles. Es como cuando te enfrentas a un juego de lucha: al principio miras a tu personaje, a ver qué hace y cómo reacciona ante determinadas combinaciones de botones; pero después, cuando dominas el sistema de control, a quien miras es a tu adversario. Eso es lo que sucede con *Omega Boost*: cuando aprendes a no prestar atención a tu personaje, cuando aprendes que las estelas verdes son de tus misiles y que te puedes olvidar de los enemigos a los que les










| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | Sony | ■ FABRICANTE | Polyphony Digital |
| ■ DISPONIBLE | Julio | ■ IDIOMA | Multilingüe |
| ■ PRECIO | 7.490 pesetas | ■ GÉNERO | *Shoot 'em up* espacial |





**[1] ¡La cosita está muy mal! [2] ¡Estás rodeado de aviones! ¿Dónde te has metido? [3] El primer jefe de todos. Qué encanto. [4] En este nivel te marearás. Prometido. [5] Los misiles rastreadores son más efectivos que el *pulsar* para objetivos en movimiento. [6] Si te alcanza una onda expansiva, tu Dual Shock lo notará.**





hayas lanzado uno, es cuando empiezas a disfrutar plenamente del juego. Quien esté viéndote jugar no se enterará de nada en absoluto. Sin embargo, tú, que llegado un punto ni verás las estelas de humo, ni tus misiles, ni a tu personaje, entenderás cada situación a la perfección. Parece imposible enterarse de nada en medio de semejante fiesta gráfica y lumínica, pero no lo es.

¿Qué es exactamente *Omega Boost*? Pues es algo muy simple cuando has jugado y has comprobado cómo funciona, pero bastante difícil de explicar. Es algo así como un *Colony Wars* ultrarrápido con un sistema de control muy simple. Una extrañísima mezcla entre *Apocalypse* y *Ace Combat 2* con escenarios futuristas. Como un juego de pistola pero controlado con el mando y en el que puedes dirigir a tu personaje hacia donde quieras... Qué demonios: es un *Panzer Dragoon* para PlayStation, ¿contento?

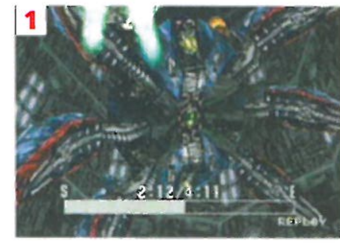
Bueno, un *Panzer Dragoon* con *mechs*, naves espaciales por doquier, robots gigantescos, aviones y multitud de bestias metálicas enormes. Y con 360º de libertad de movimiento. Ya te hemos dicho que era difícil de explicar...

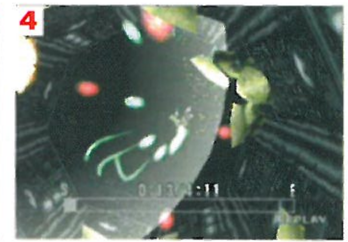
La mecánica de juego es simple: matar. Matar todo lo que se mueva. Sin embargo, eso no es tan fácil de hacer como podría parecer. Cuentas durante todo el juego con sólo dos armas, aparte del ataque especial. La primera de ellas es la pistola *pulsar*, que suelta tres «balas» cada vez que aprietas el gatillo. La munición es infinita y no necesita recargarse, así que, si aprietas el gatillo tres veces seguidas, soltarás nueve disparos. Imagínate la lluvia de plasma que sueltas martilleando el botón lo más rápido posible.

La pistola descarga sus ataques en la dirección a la que estés apuntando. Lo que controlas con el mando es un punto de mira, no al personaje. Si apuntas hacia arriba, el robot se moverá hacia arriba; si apuntas hacia abajo, el robot se dejará caer un poco; si usas un turbo, tu personaje avanzará hacia donde esté el punto de mira, etc. Así pues, para usar la pistola tienes que apuntar justo a aquello que quieres destruir.

## REPLAY

**El replay de cada misión se autosalva cada vez que te pasas un nivel. Para no perderlo al superar otro nivel, tendrás que salvar la repetición si te ha gustado en la tarjeta de memoria. Los replays, tanto los que ves después de superar cada misión como los que tengas guardados en la tarjeta, te permiten cambiar de cámara, hacer pausas, pasar a cámara lenta con L1, a cámara rápida con R1, etc. Y la variedad de cámaras es alucinante: en primera persona, en tercera, en perspectiva personaje-enemigo, cámara fija, cámara giratoria alrededor de tu personaje...**

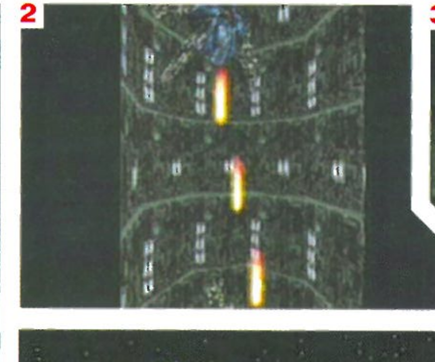


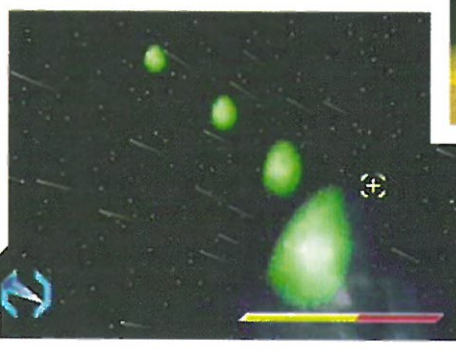



**[1] Aprovecha la opción de cámara lenta para apreciar la animación de los jefes. [2] En la pantalla se te informa del tiempo total del replay y del tiempo transcurrido. [3] Durante el juego no puedes fijarte en los ataques especiales, pero en la repetición sí. [4] Fíjate en todos los detalles que te perdiste mientras jugabas. Impresionante.**

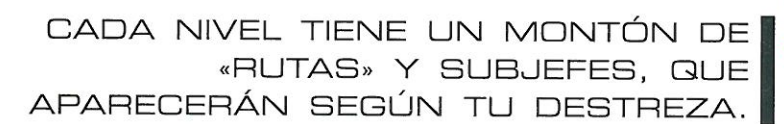
QUIEN ESTÉ VIÉNDOTE JUGAR NO SE ENTERARÁ DE NADA, PERO TÚ ENTENDERÁS CADA SITUACIÓN A LA PERFECCIÓN.







[1] ¡Huye! [2] Al principio te costará un poco moverte en escenarios cerrados. [3] Séptimo nivel: cientos de focos te delatan ante el enemigo. [4] Llueve a cántaros, caen truenos y encima salen monstruos del suelo. El paraíso. [5] ¿A quién disparas? ¿A la lluvia? Estúpido robot...



CADA NIVEL TIENE UN MONTÓN DE «RUTAS» Y SUBJEFES, QUE APARECERÁN SEGÚN TU DESTREZA.

La segunda arma consiste en no disparar. Si estás encarado a uno o más enemigos y no disparas la pistola, sobre los objetivos cercanos aparecen «señales», como «puntos de mira amarillos». Se trata de la detección automática, muy similar a la del mencionado *Panzer Dragoon* y a la de los misiles rastreadores de *Wipeout 2097*. La detección automática de *Omega Boost* también se parece —pero menos— a la de los misiles Stinger de *Metal Gear Solid* y la de *Ace Combat 2*. Una vez has detectado a uno o varios objetivos con estos «puntos de mira» que aparecen sobre ellos, sólo tienes que apretar el gatillo. Lo que pasa es que ahora, en lugar de disparar la pistola, lo que dispararás será una descarga de misiles rastreadores que seguirán a los objetivos detectados aunque salgan corriendo hasta los confines del universo.

Al principio puedes disparar sólo seis misiles cada vez. Si detectas seis objetivos, sólo tienes que disparar una vez para que lo seis proyectiles salgan pitando a cumplir su deber. Lo bueno es que no tienes que aguantar hasta que los seis hayan hecho impacto: inmediatamente después de salir de tu espalda, volverás a disponer de seis cargas más.

A medida que superas misiones, cuando mejor lo hayas hecho más «Boost Power» adquirirás. El «Boost Power» sirve para aumentar tu barra de energía, el número de misiles que puedes lanzar simultáneamente y algo que aparece después de dos o tres niveles (dependiendo de lo bien que juegues): el superataque de energía.

Bajo la barra de energía aparece otra barra. Es el «Boost Level», e indica el nivel de energía para superataques que tienes. El superataque es una descarga de energía que sale de tu cuerpo como un rayo y destroza al contrario. Si el enemigo al que atacas es pequeño, apenas consumirás energía y podrás realizar más superataques después; si el enemigo es un jefe o subjefe y tienes el «Boost Level» entero, le quitarás una porción de vida considerable. El superataque es una alegría para los ojos. Graba las repeticiones y pásalas cuadro a cuadro, cambia de cámara mil veces para no perder detalle.

Como decíamos, cuanto mejor lo hagas, más Boost Level tendrás. Eso significa que tendrás más misiles y más energía para superataques. Dicho así, parece que cuanto mejor lo hagas más fácil lo tendrás en el nivel siguiente, ¿verdad? Pues no: tú tendrás más potencial destructivo, pero también aparecerán más malos. Y serán más malos aún. Serán «malísimos».

Más enemigos cuanto mejor juegues, aún más grandes. Con más armas. Y tú, con más misiles y más nivel de vida. Más elementos en pantalla. Más acción. Más desconcierto. Los mismos cuadros por segundo que cuando sólo encontrabas robots estúpidos de uno en uno. Increíble.

La interactividad del juego es total. Cada nivel tiene un montón de «rutas» y subjefes, que aparecerán según tu destreza. Esto, a la velocidad que funciona el juego, es difícil de ver. Pero está ahí. ¿Quién podría fijarse en si los seis robots que aparecen al principio tienen los ojos rojos o azules, en si necesitan dos o tres impactos para morir? La idea no es que te des cuenta de que el juego se

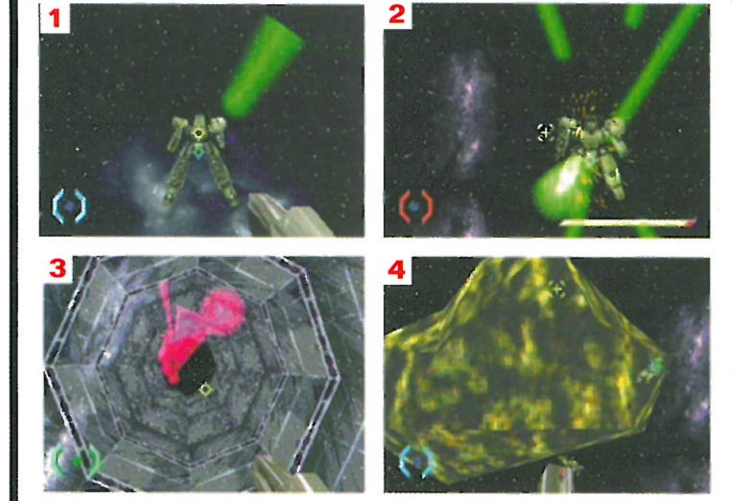
INTRO



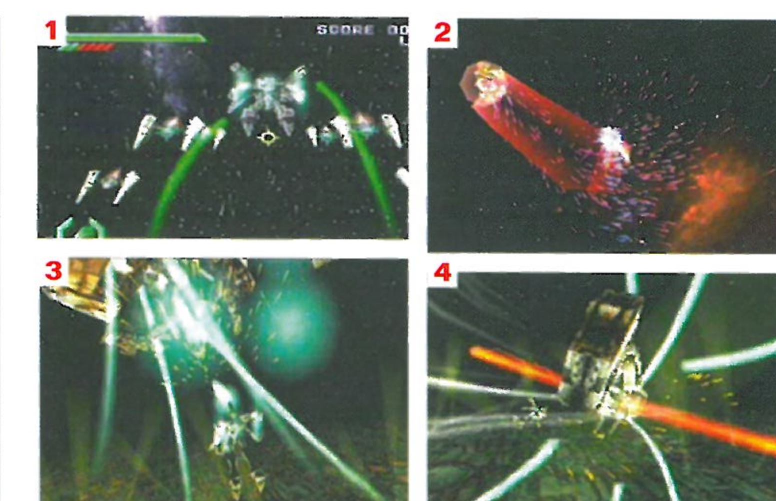
# Omega Boost

## ENTRENAMIENTO

**El modo de entrenamiento de *Omega Boost* es muy sencillo, y aunque sólo tiene cuatro misiones, el tiempo que emplees para acabarlas se queda grabado para que la próxima vez que entres en este modo puedas superar tu anterior marca. Cada uno de los niveles te enseña a utilizar cada una de las habilidades de tu robot: apuntar y disparar a objetivos fijos y en movimiento, rodear a un enemigo y moverte en escenarios cerrados. Después, las combinaciones posibles de todas estas habilidades serán lo que te salve el pellejo a lo largo del juego.**



**[1] Dispara a los robots, ¡rápido! (mejor con cámara subjetiva). [2] Practica tu puntería con este robot en movimiento. [3] Dispara o atraviesa con tu cuerpo estos círculos de cristal. [4] Roca llena de objetivos: elimínalos con misiles rastreadores.**



**[1] ¡Utilizan su IA para rodearte! [2] ¿No es lo más hermoso que has visto en tu vida? [3] Cada jefe emplea más y mejores láseres que el anterior. [4] Seis misiles, un láser, 11 estelas de humo, ocho focos en movimiento, tu personaje y un jefe. Si esto no es un récord de elementos en pantalla, que venga Lara y lo vea.**

ajusta a tu nivel de jugador, sino que siempre estés tenso. Nunca tendrás la sensación de que un nivel es demasiado fácil, aunque juegues mil veces, porque la CPU estudia tus tiempos, tu rapidez, el porcentaje de malos que te cargas, etc (*Syphon Filter* también es interactivo, pero no hasta este punto). Gracias a la forma en el que la dificultad interactúa con el jugador, *Omega Boost* es uno de los títulos más rejugables de PlayStation. Sin embargo, si es tan rejugable, tan rápido, tan perfecto gráficamente, tan interactivo y tan divertido... ¿por qué no tiene un 10 sobre 10? Pues no porque tenga defectos, la verdad. Es sólo porque «le faltan virtudes». Un juego de tiros de las características de *Omega Boost* habría sido tres o cuatro veces más divertido con un modo para dos jugadores. No se puede echar la culpa al potencial de la máquina: si Polyphony Digital es capaz de mover todo eso en el modo para un jugador, mover la mitad pero a pantalla partida habría sido igualmente una barbaridad gráfica que nos habría encantado. ¿Falta de tiempo, tal vez?

Otra cosa difícil de comprender, aunque en cierto modo natural, es la estructura del juego: un arcade puro y duro. ¿Recuerdas las máquinas recreativas de los ochenta, con veinte o treinta niveles? Siempre te mataban en el penúltimo nivel, pero para llegar hasta él, tenías que jugar durante dos horas pasándote todas las misiones que ya te sabías con los ojos cerrados. Siempre tenías que empezar desde el principio, y era un rollo... Pues lo mismo pasa en *Omega Boost*. O casi.

Si has superado un montón de niveles, puedes jugar desde el modo Time Attack en cualquiera de ellos, y en cualquiera de sus variantes (las «rutas» interactivas), pero para superar nuevos niveles, tienes que jugar en el modo normal. Y en el modo normal, siempre empiezas desde el nivel 1. Igual que en *Panzer Dragoon*, *Time Crisis* o cualquier otro arcade de tiros puro y duro. En *Die Hard* no hizo falta una medida tan drástica porque era muy largo (para ser de pistola), pero aquí parece que sí. No obstante, con *Omega Boost* no te pasará lo que te sucedía con las viejas recreativas: nunca te aburres. Da igual que hayas jugado mil veces, siempre te lo pasas de miedo porque cada partida es radicalmente distinta a las anteriores. Pero claro, los jefes sí se repiten, y las secuencias de vídeo, etc.

¿Es acertada esta mecánica de juego? Toda la redacción de *PSMag* discute en estos momentos el asunto. Unos piensan que no es justo tener que jugar todos los niveles cada vez que juegas, pero otros defienden que así el juego tiene una mayor durabilidad y, como siempre es distinto, que no importa. En cierto modo, es como *Tetris*: todo el mundo se pasa el primer nivel, y el segundo, y el tercero. ¿Para qué están entonces? Para nada, quizás, pero ¿qué diversión habría si pudiésemos empezar directamente en el nivel en el que siempre nos vence la computadora? Piénsalo. Nosotros por nuestra parte, y por si las moscas, no le concederemos un 10 aunque en cierto modo creamos que lo merece.

Quizás, si nos obligas a buscar defectos, otro «problemilla» podría ser el exagerado nivel de dificultad de algunas secciones. Hay jefes malos, malísimos. Son más malos que una suegra en el día de la madre, pero ¿para qué están los jefes? ¿Quién quiere jefes de final de nivel que se pongan las manos sobre la cabeza y pidan la muerte? Un poco de dificultad de vez en cuando no viene mal. No obstante, habrá quienes no estén de acuerdo con nosotros...

En fin: 9 pero 10. En todo caso, felicidades, Polyphony.



### Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| Colony Wars: Vengeance | 9/10 | PSMag24 |
| Asteroids | 7/10 | PSMag26 |





**VEREDICTO**

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS | Vertiginosos, centelleantes, inmejorables | 10 |
| ACCIÓN | Vertiginosa, constante, inmejorable | 10 |
| ADICTIVIDAD | Interactividad, durabilidad... inmejorable | 10 |

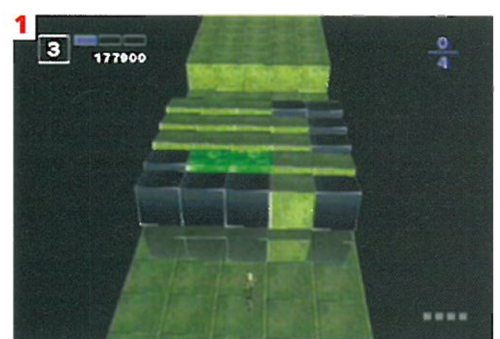
**La carencia de un modo para dos jugadores y la certeza de que a muchos no les parecerá «justa» la mecánica de juego nos impide concederle un 10.**








| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | Sony | ■ FABRICANTE | Rage Software |
| ■ DISPONIBLE | Agosto | ■ ORIGEN | Gran Bretaña |
| ■ PRECIO | N/D | ■ GÉNERO | Puzzles |






**[1] El juego consiste en eliminar todos los cubos menos los negros. [2] Si se te acaba el espacio de suelo, sucede lo peor... [3] Conseguir un «Great!» es fácil, pero no tanto un «Perfect!». [4] Tienes que señalar cuadrados del suelo y «detonarlos» cuando están encima los cubos que quieres eliminar.**

# Kurushi Final

## Bah, otro juego de puzzles... ¡Espera! ¿Has dicho *Kurushi Final*? ¿La continuación de *Kurushi*? ¡Entonces sí que interesa!



*Kurushi*, el juego de puzzles que Sony lanzó hace más o menos un año, fue el paso más significativo en el mundo de los puzzles desde los tiempos del *Tetris*. Ahora ha llegado su secuela, *Kurushi Final*.

Como sucedía con el original, *KF* carece de argumento, no hay armas, ni efectos gráficos de última generación, ni mapeados de texturas alucinantes, ni miles de elementos moviéndose en pantalla al mismo tiempo, ni vidas extra, ni munición, ni amigos con los que hablar... Sólo estás tú, frente a unos cubos, en medio del vacío más absoluto.

El mundo, esos pocos metros de suelo que tienes bajo los pies, vibra y se derrumba a medida que esos cubos se abalanzan sobre ti. Tu cometido es mantener intacta tanta superficie de suelo como sea posible, porque en el momento en el que huyas de los cuadrados problemas que te hacen la vida imposible, parte del suelo que te sustenta se vendrá abajo. Si cometes un error, sólo conseguirás complicar más tu situación. Cuanto mejor actúes, más tiempo podrás resistir; pero el juego, por supuesto, se complicará con el tiempo, obligándote a aprender más y más rápido.

Por desgracia, *Kurushi Final* no ofrece demasiadas novedades respecto al *Kurushi* original. Las hay, pero no tantas como nos habría gustado: encontrarás muchos más personajes (a los que accedes a medida que superas niveles, aunque todos funcionan igual), puzzles algo más difíciles, una curva de dificultad más pronunciada, diversos modos de juego, un editor de puzzles para que tú mismo modeles los conjuntos de cubos que quieras, más texturas diferentes... Lo que no nos ha parecido nada bien es que, **en lugar de incluir un modo para dos jugadores en tiempo real, mediante pantalla partida —el *Kurushi* original contaba con uno que funcionaba por turnos—, se ha eliminado este modo.** Ahora ni siquiera puedes jugar por turnos con un amiguete.



*Kurushi Final* es un digno sucesor y una excusa perfecta para hablar del juego original, pues a pesar de haber pasado bastante desapercibido en su día continúa siendo nuestro título de puzzles preferido para PlayStation. ¿Cuál es mejor? *Kurushi Final* es más largo y completo, desde luego; pero el *Kurushi* original era más sencillo. Si ya tienes el primero, no merece la pena que compres éste (no encontrarás en él nada realmente nuevo); si no conociste el primero, tendrás que ser muy bueno para pasarte más de dos niveles en *Kurushi Final*; si no tuviste el primero o ni siquiera has jugado, *Kurushi Final* te matará (tu cabeza sufrirá una combustión espontánea antes de diez minutos). Tú verás en qué grupo te incluyes, pero que sepas que es difícil.

### Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| Kurushi | 8/10 | PSMag11 |
| Kula World | 8/10 | PSMag20 |
| Devil Dice | 7/10 | PSMag26 |



**VEREDICTO**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS | Sólidos, compactos, simples y preciosos | 4 |
| ■ ACCIÓN | Toda la de un buen juego de puzzles | 8 |
| ■ ADICTIVIDAD | Algo menos que su antecesor | 7 |

**Un gran juego, pero no lo bastante innovador. Apenas se diferencia en nada del primer *Kurushi*, y no tiene modo para dos jugadores.**



Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | Konami | ■ FABRICANTE | Konami |
| ■ DISPONIBLE | Sí | ■ IDIOMA | Inglés |
| ■ PRECIO | 8.490 pesetas | ■ GÉNERO | Exploración submarina |

# Diver's Dream

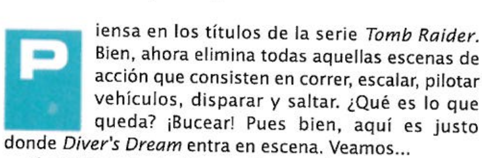
**Como dijo el padre Apeles una vez: «Toma ejemplo de los peces. No pican a menos que el cebo sea bueno». Cualquiera diría que estuvo jugando con *Diver's Dream*.**







**[1] Un hombre embutido en un traje de neopreno. [2-4] Aunque el juego peca de una acción simple, los escenarios son más que aceptables.**



Piensa en los títulos de la serie *Tomb Raider*. Bien, ahora elimina todas aquellas escenas de acción que consisten en correr, escalar, pilotar vehículos, disparar y saltar. ¿Qué es lo que queda? ¡Bucear! Pues bien, aquí es justo donde *Diver's Dream* entra en escena. Veamos...

El argumento de *Diver's Dream* gira en torno a las hazañas de un hombre joven y aventurero que va en busca de la fama y la fortuna. Nuestro héroe, Jean, aspira a conseguir la fama por medio del submarinismo. Y sus sueños de fortuna se materializan en gigantescas pirámides de lingotes de oro que, según cuenta la leyenda, permanecen sumergidos en las profundidades del océano, entre los restos de un lujoso transatlántico naufragado, el Gigantic Matilda.

En el juego lo que debes hacer, básicamente, es nadar. Y nadar. Y nadar. Uno de los principales fallos de este título es que te encontrarás la mayor parte del tiempo buceando sin sentido. A veces (unas cinco en todo el juego) aparece un tiburón al que debes descuartizar, pero el resto del tiempo te lo pasarás, simplemente, buceando. Bueno, mientras buceas también puedes explorar los escenarios. Y además puedes presumir de vestir un completo equipo de buceo adquirido en la acogedora tienda de equipos de submarinismo de segunda mano del pueblo, y no sólo eso, sino que tienes la posibilidad de mejorar tu material a medida que avanzas por los niveles.

Lo primero que debes hacer es explorar las aguas de la isla paradisíaca en la que te encuentras, y a continuación dirigirte hacia el barco naufragado, el Gigantic Matilda. La comparación con *Tomb Raider* no es en vano: igual que Lara en sus aventuras subacuáticas, te encontrarás buscando llaves, activando interruptores y recogiendo objetos del fondo del mar mientras sigues avanzando hacia tu objetivo. El ambiente es también muy similar al de *Tomb Raider*: los escenarios están bien diseñados, los sonidos apagados son perfectos y la física recrea la experiencia subacuática de una forma muy realista. Pero eso no es suficiente.

Por desgracia, nosotros conseguimos acabar el juego en menos de cinco horas en nuestro primer intento. Y, volviendo a la comparación con *Tomb Raider*, el juego no llega a la calidad de las secuencias subacuáticas de *TR2* o *TR3*. En general, no es tan creíble, los gráficos no son tan buenos, el combate no es tan excitante y no hay vehículos en los que darse una vuelta. Una lástima, porque *Diver's Dream* parte de una buena idea, después de todo. Esperemos que algún día aparezca un buen juego de submarinismo. Éste no lo es.



**[1-2] Desde el punto de vista gráfico, el juego es más un palito de cangrejo congelado que un pescado fresco.**

## Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| Tomb Raider | 10/10 | PSMag1 |
| Tomb Raider 2 | 10/10 | PSMag13 |
| Tomb Raider 3 | 9/10 | PSMag25 |
| Treasures Of The Deep | 9/10 | PSMag14 |



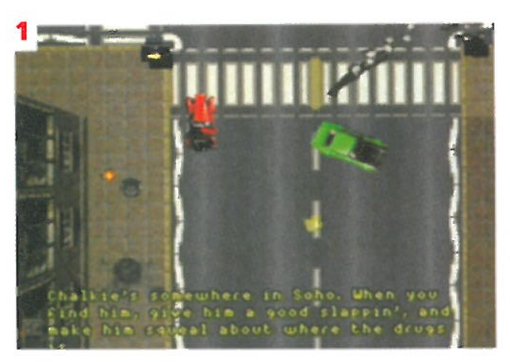
**VEREDICTO**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS | Adecuados pero no espectaculares | 7 |
| ■ ACCIÓN | Por encima de la media. Pero por los pelos | 6 |
| ■ ADICTIVIDAD | Por desgracia, demasiado corto | 4 |

**Un juego aceptable, pero corto. Justo cuando empiezas a pillarle el tranquillo a esto de bucear, se acaba el juego. Una pena, la verdad.**

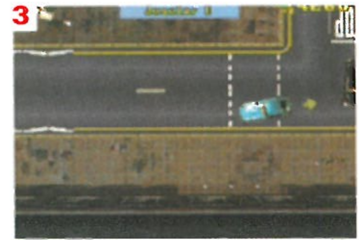


**5** SOBRE 10







**[1] Este mensaje se autodestruirá en 10 segundos. [2] Mantén el coche en marcha... [3] ...sigue por la carretera. En busca de aventuras... Las calles de Londres no son precisamente la infernal Ruta 66, pero el principio es el mismo. [4] Aquí podemos ver la conexión con *Austin Powers*, aunque puede que sea sólo el último coche que se ha comprado el conde Lequio.**



# GTA: London 1969

**El Londres de los sesenta. Minifaldas, Minis, Michael Caine y una ola de crimen organizado asolando la ciudad. Esto promete...**

Londres, 1969. Una conocida banda de delincuentes capitaneada por un par de gemelos psicóticos y disfuncionales controla los bajos fondos de la capital británica. Londres se encuentra bajo las garras de los gemelos Crisp.

Tenemos ante nosotros una simple revisión de uno de los juegos más vendidos para PlayStation en Europa, *Grand Theft Auto*. Un verdadero patito feo, que mostraba unos diminutos coches en 2-D circulando por una ciudad maciza, esquivando los disparos de unos policías un tanto obtusos y atropellando a unos peatones que parecían salidos de un Amiga. Sin embargo, resultó tener su encanto, en parte gracias a una jugabilidad que permitía al usuario encaminarse adonde quisiera y hacer cualquier cosa, de tal modo que podía completar la infinidad de tareas a su antojo.

*GTA* se ganó el aprecio del público lo suficiente como para garantizarse una secuela. *GTA: London 1969* es lo que se conoce como un *add-on*, un disco adicional de misiones que necesita del juego original para funcionar. Curiosamente, no es porque *London* requiera ningún código del juego completo. En realidad, tras la carga inicial, pide por un momento el disco del primer *GTA* para comprobar que lo tienes. Una tosca manera de conseguir dinero sin otro mérito que el de hacer pagar a la gente por un par de juegos para poder jugar a *London*, o bien una recompensa a los fans leales de *GTA*, a los que se gratifica con una ciudad entera y nuevecita casi a precio Platinum. Ambos puntos de vista pueden ser válidos.

**Así pues, nos encontramos en el Londres de 1969 (a diferencia del título original, que transcurría en Estados Unidos), lo que significa que los Chevrolets se han transformado en Capris, los autocares Greyhound en autobuses londinenses de dos pisos, y las Harleys en Vespas.**



Vamos a llevarnos bien, ¿verdad?

## ¿DE QUÉ VA TODO ESTO?

**Puedes controlar a un montón de personajes con unos nombres un tanto raros. Se trata de abrirse paso entre una maraña de delincuentes hasta que al final... estalla la guerra. No te contaremos la trama, pero te diremos que en cierto momento del juego aparece un tanque.**






Edición oficial española de PlayStation Magazine






D-Shock/Analógico COMPATIBLE

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | Proein | ■ FABRICANTE | Rockstar |
| ■ DISPONIBLE | Sí | ■ IDIOMA | Inglés (manual en castellano) |
| ■ PRECIO | 4.990 pesetas | ■ GÉNERO | Simulador de chicos malos |






**[1] Pilla el autobús y date una vuelta por Hyde Park. [2] O por el soleado barrio de Westminster. [3] Esta cosa es capaz de pillar una curva con el freno de mano y ni tan siquiera se tambalea. [4] El Lotus 7, que aquí recibe el nombre de Locust. *GTA* está lleno de nombres adulterados. [5] Pásate a ver a Keef. Está tramando algo...**




No obstante, para evitar problemas de licencia con los fabricantes, Rockstar ha cambiado los nombres de los vehículos. Así, Capri se ha convertido en Crapi, y lo mismo sucede con los demás. Del mismo modo, aunque determinadas calles famosas de Londres se encuentran en su sitio, el mapa se parece tanto a la ciudad real como la Liberty City de *GTA* se parecía a Nueva York. Poco, muy poco.

Las buenas noticias son que esta vez los gráficos han mejorado. Los vehículos ya no son aquellas monstruosidades cubistas que aparecían en el juego original y la espasmódica frecuencia de imágenes fluye con algo más de suavidad (sólo algo más). Pese a los cambios, *GTA London* conserva su aspecto de anticuario, pero, claro, se trata de un *add-on*, no de un título nuevo.

En jugabilidad, nada ha cambiado. **Hay que dar vueltas por las desiertas calles de Londres en una variedad de vehículos coaccionando, embaucando y amenazando a la gente. Y, si todo eso no surte efecto, eliminándolos a todos en mitad de una orgía de disparos y derrapes.** Si te gustó la acción pueril del primer juego, también te gustará ésta. Y si opinas que el original era vulgar, repetitivo y aburrido, pues...

ES COMO SI LOS DE ROCKSTAR SE HUBIERAN REUNIDO Y HUBIERAN ANOTADO CUALQUIER REFERENCIA AL MUNDO DEL HAMPA DE LOS SESENTA...

De hecho, *London* resulta aún más rancio que el original en virtud de su ambientación en 1969. Es como si los de Rockstar se hubieran reunido en una habitación y hubieran ido anotando cualquier referencia al mundo del hampa de los sesenta que les pasó por la cabeza. Es obvio que algunos sabían de qué iba el tema y otros no. Así, el resultado final desemboca en un montón de referencias vagas. Los diálogos, por lo que sabemos, parecen imitar conocidas series de la televisión británica que en realidad formaron parte de los setenta. También hay ciertas referencias a los tiempos de la película *Quadrophenia*, con sus mods y sus Vespas, pero en cambio los criminales visten los pantalones acampanados de los setenta. Y hay varios guiños a una comedia ya clásica de la tele británica que se emitía en la década de los ochenta. La banda sonora, al menos, está a la altura de la del título original. Lo importante en este caso es el valor que le des al dinero. Si ya tenías *Grand Theft Auto* este juego sólo te supondrá 4.990 pesetas más, con las que dispondrás de más de 20 horas de coches, tiroteos y acción ingeniosa. Es una lástima que debamos esperar a un *GTA2* que aparecerá a finales de este año para disfrutar de algo nuevo.




**[1] Los gemelos Crisp. Mira qué pinta de remilgado tiene ése... (no, ése no: el de la derecha). [2] Nadie nos dijo que aparecía David Bowie como artista invitado.**

## Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| *Driver* | 9/10 | PSM 29 |
| *Grand Theft Auto* | 8/10 | PSM 15 |




**VEREDICTO**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS | Han mejorado, pero siguen siendo en 2-D | 4 |
| ■ ACCIÓN | Simple, pero cautivadora y divertida | 8 |
| ■ ADICTIVIDAD | Vale la pena por el precio que pagas | 7 |

**No añade nada nuevo y ofrece menos contenido que el juego original. Pero si eres un fan de *GTA* es dinero bien empleado.**











**[1] Coches ultra conocidos se pasean por parajes de ensueño. [2] Las persecuciones policiales son lo mejor del juego. [3] Los policías conducen Lamborghinis. Lo que faltaba. [4] Las maniobras evasivas son vitales.**

# Need For Speed Road Challenge

**Carreteras tortuosas, coches ultra rápidos y la oportunidad de jugar al gato y al ratón con la policía local. No falla: es el nuevo *Need for Speed*.**

Si *Gran Turismo* y *Ridge Racer Type 4* son los veteranos respetables del género de las carreras, *Need For Speed Road Challenge* es el novato maleducado. *GT* y el clásico de Namco han hecho tal aportación al género que lo único que le queda a *NFSRC* es dar saltos de entusiasmo para intentar llamar la atención. Pero ni eso consigue.

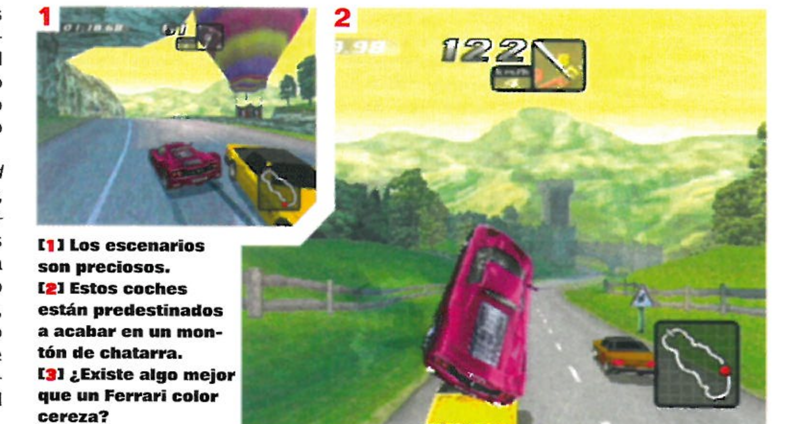
Quizás uno de los principales problemas de *NFS Road Challenge*, aparte de no mejorar en nada a su antecesor, sea la presencia de un nuevo juego en el mercado: *Driver*, también basado en carreras por escenarios urbanos con tráfico y persecuciones policiales. Y es que *Driver* ha puesto el listón muy, muy alto. *NFS Road Challenge* no está a la altura de las circunstancias ni de lejos. Además, la nueva entrega de *NFS* redunda en los circuitos, como sus antecesores, en lugar de ofrecer la posibilidad de correr por ciudades enteras con total libertad de movimiento (como sí que se podía en *Road Rash 3D* o en el mencionado *Driver*).

Aun así, al menos, los escenarios son bonitos. Carreteras locales que discurren por paisajes representados en suaves tonos pastel. Bonitos. No tan reales como los de *NFSIII*, pero bonitos. **Volverás a encontrar en ellos las carreteras comarcales cubiertas de hojarasca, los caseríos con los perros que te ladran al pasar** (no los verás, pero oirás sus ladridos), los puentes con sus correspondientes ríos, atajos donde menos te lo esperes...



Pero la «decencia» de los gráficos, los nuevos daños en tiempo real de los coches y sus cristales transparentes no cambian una verdad mucho más importante: no tiene nada que hacer comparado con sus competidores. *NFS Road Challenge* no ofrece nada realmente nuevo. Cualquiera de los últimos títulos de este género lo superan con creces. Incluso *NFSIII* lo supera en prácticamente todos los aspectos.

Hay momentos divertidos, como la reacción de los civiles cuando te ven acercarte de frente a todo trapo:



**[1] Los escenarios son preciosos. [2] Estos coches están predestinados a acabar en un montón de chatarra. [3] ¿Existe algo mejor que un Ferrari color cereza?**






| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | Electronic Arts | ■ FABRICANTE | Electronic Arts |
| ■ DISPONIBLE | Sí | ■ IDIOMA | Castellano (textos) |
| ■ PRECIO | 8.490 pesetas | ■ GÉNERO | Carreras y persecuciones |





**[1] Los ángulos de repetición mostrarán tus errores más imperdonables.**
**[2-3] Y cuando estés harto de ser el ratón puedes montarte en un coche patrulla y encargarte tú de los conductores temerarios. ¡A por ellos!**

frenan, pitan y se echan a un lado. Y en esto la cuarta entrega de *NFS* sí ha mejorado: las reacciones de los civiles en la tercera versión eran más lentas y había mucho menos tráfico.

El mayor problema de *NFS Road Challenge* son los pocos cuadros por segundo a que discurre. EA ha intentado representar una mayor cantidad de escenario en pantalla mejorando el motor gráfico de la tercera parte de la serie, pero lo único que ha conseguido ha sido estropear algo que antes funcionaba a las mil maravillas. Los cuadros por segundo son tan pocos que ni siquiera hay sensación de velocidad. Apenas puedes ver a tiempo las curvas, no te diviertes, no te sientes dueño de tus actos. Es como si fueras un mero espectador de un juego que se parece mucho a *NFSIII* pero que funciona bastante peor. Y es mucho menos realista.



Ni siquiera se ha intentado mejorar el sistema de control de los coches. El control de la tercera parte estaba bastante bien, ¿te acuerdas? Pues aquí, los coches del principio se conducen que da pena. Casi no se mueven, y desde luego no son creíbles en absoluto. **Así, cuando consigues dinero para comprar un vehículo decente, ves que su control es ¡como el de los coches que tenías desde el principio en *NFSIII*!** O sea, que en lugar de mejorar el sistema de control o dejarlo como estaba, se ha empeorado para que los coches más caros parezcan mejores. Increíble.

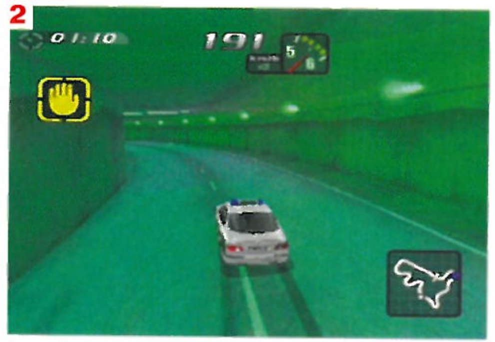
Y es que la premisa básica de las carreras es conseguir dinero para comprar nuevos coches. Te pasas todo el tiempo intentando ganar sólo para conseguir dinero, sin divertirte, esperando poder pasar un buen rato cuando te compres un coche más caro. Pero el coche que compras no te divierte. Sólo corre un poco más. Necesitas algo más rápido para divertirte. Y vuelves a jugar, sufriendo, aburriéndote con un vehículo que no te complace, con la única esperanza de conseguir dinero suficiente para comprar alguno de los deportivos que en *NFSIII* estaban disponibles desde el principio. Esta mecánica de juego no tiene el menor sentido: una cosa es dejar el control como en el juego anterior, y otra muy distinta es empeorarlo a propósito.

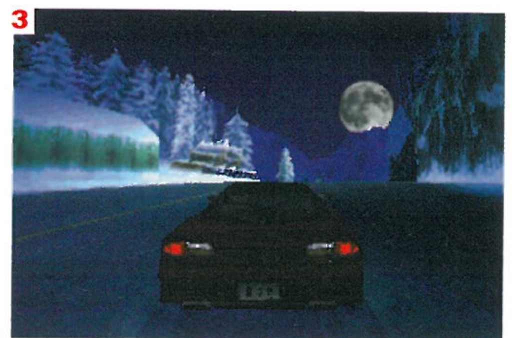
*Need For Speed Road Challenge* tiene las raíces firmes en las características naturales de la serie, pero no da la talla ni siquiera al compararlo con su antecesor. No es divertido, no funciona bien, no ofrece nada nuevo y no es realista. Está bien, por sí solo, pero saldrá mal parado si lo comparas con cualquier otro juego de carreras de PlayStation de los últimos tiempos. Seguimos prefiriendo, con diferencia, *NFSIII*. O mejor, *GT*. O mejor, *Ridge Racer Type 4*. O mejor...

## Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| NFSIII | 9/10 | PSMag18 |
| Driver | 9/10 | PSMag29 |
| Ridge Racer Type 4 | 10/10 | PSMag28 |
| Destruction Derby 2 | 9/10 | PSMag1 |







**[1-2] Los acuerdos con los fabricantes permiten el uso de vehículos de verdad, como el BMW, pero no te los puedes quedar. Pena. [3] Una visión nocturna.**

PlayStation Magazine 31

VEREDICTO

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS | Bonitos, pero a medio cuadro por segundo | 5 |
| ■ ACCIÓN | La de cualquier otro *NFS*. Nada nuevo | 6 |
| ■ ADICTIVIDAD | Decente, si tienes mucha paciencia | 7 |

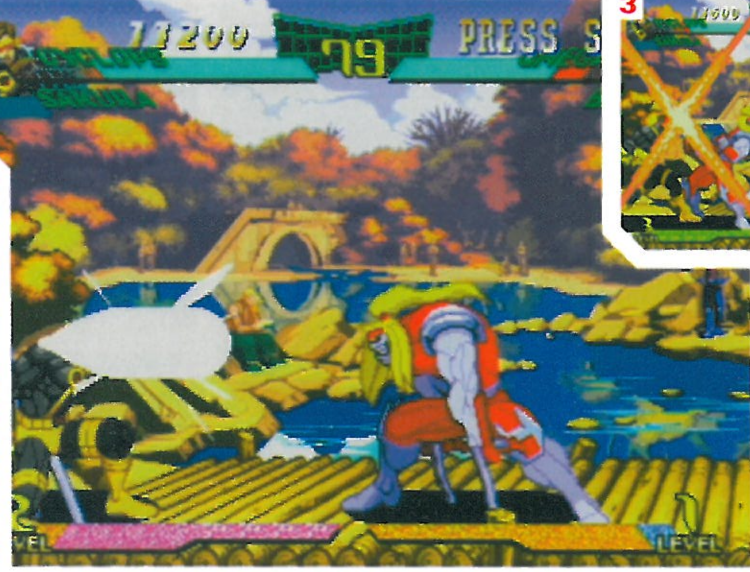
***NFS Road Challenge* es un buen juego, pero no puede competir con ninguna de las rutilantes estrellas de los últimos tiempos.**






[1] Cyclops opina que la miopía crónica no es obstáculo para la superheroicidad, y pone en práctica su ataque especial. [2-3] ¡Zap! Más descargas oculares. [4] Elige luchadores de cualquier bando para que peleen entre sí. [5-6] Cuando utilizas la super-shadow, el mundo entero se vuelve un arco iris. [7] Tu compañero sólo participa en un movimiento especial.












# Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

## Ryu menta a la familia de Wolverine, Cyclops mira de frente a Chun-Li y se arma la gorda. Es culpa de Capcom, que ha reunido a toda la pandilla...

Si se ha dicho, y es un halago, que *Street Fighter* es una especie de ajedrez con puñetazos, ¿a qué podría compararse *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter*? ¿A un juego de damas con puñetazos de dragón? ¿A unas canicas con bolas de fuego? Como ves, Capcom ha utilizado la vieja fórmula que empleó en la creación de *Street Fighter Ex Plus Alpha* y de *Street Fighter Alpha 3* y la ha simplificado, usando menos movimientos, que además son menos espectaculares, y añadiendo más personajes con calzoncillos de talla XXXXL. Las sutilezas y la estrategia han desaparecido, dejando poco más que una banda de cachas presumidos y algunos megagolpes para llenar la pantalla.

Esta descripción les sonará bastante a los que ya han jugado a *X-Men Vs Street Fighter Ex*. Los X-Men Cyclops y Wolverine salen en ambos juegos, utilizando movimientos muy similares, pero aquí pelean junto a varias estrellas de Marvel: Spiderman, Blackheart, Omega Red, Hulk, El capitán América y Shuma-Gorath. En el bando contrario acechan los valientes guerreros de *Street Fighter*: Ryu, Ken, Dan, M Bison, Chun-Li, Sakura, Zangief, Dhalsim y —por último, pero no por ello menos importante— Akuma. **Al igual que en *X-Men Vs Street Fighter*, tienes que seleccionar primero a un personaje principal y a un compañero (que entrará en combate sólo como parte de una maniobra especial)** y luego escoger una pareja parecida de cualquier escuela. ¿Elegirás a Spidey y Chunners contra Ol' One Eye y Pink Dan? ¿O quizá a los lloricas de Zangief y Shuma Gorath contra Wolf Cub Jack y El Capitán América? En realidad la elección no tiene demasiada importancia, porque con un cuarto de giro de cruceta activas siempre los mismos movimientos especiales, llaves o supergolpes, sea cual sea el pijama que lleves puesto.



Tarjeta de memoria Compatible | Dos Jugadores

| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR | Virgin | FABRICANTE | Capcom |
| DISPONIBLE | Sí | IDIOMA | Inglés / cast. (manual) |
| PRECIO | 7.990 pesetas | GÉNERO | *Beat 'em up* 2-D |









**[1-3] La mayoría de los golpes de Spiderman podría hacerlos cualquier fantoche con mallas. [4] La vieja bola de fuego, el eterno recurso de la fraternidad de *SF*. [5] Chunners sigue siendo uno de los personajes más interesantes. [6] El Capitán América es víctima de la agresividad de Dan.**







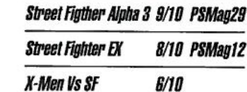


El problema principal de *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter* es que resulta demasiado cómico. Algunos ataques especiales, aunque parecen una obra de arte genial, se adaptan muy mal al equilibrio que debe tener todo videojuego. Cyclops grita algo así como «¡Ráfaga óptica!» cuando abrasa a los enemigos con sus rayos rojizos, pero casi siempre gana los asaltos sin asestar ni un solo puñetazo. Por su parte, Shuma-Gorath, el de los tentáculos, sólo tiene que girar un poco (moviendo la cruceta) para arrear a sus enemigos dos o tres golpes especiales. Comparado con la variedad de acción presente en otros juegos *Street Fighter* convencionales, este juego de lucha incluye muy pocos golpes, y en él la mejor táctica consiste en combinar siempre dos o tres ataques cada vez que un rival se acerca demasiado.

Así pues, ¿dónde creen los de Capcom que reside el atractivo de este título? A lo mejor es que Spiderman y sus amigos son más famosos en Estados Unidos que aquí. Hay que reconocer que los personajes no están mal representados, si bien hay animaciones que parecen extraídas directamente de los tebeos de la Marvel. Pero, aunque en la superficie todo parezca estar en su sitio (a la manera retro, claro), a *Marvel SH Vs SF* le falta profundidad. Capcom, que ha abandonado sin más las tácticas de juego de *Street Fighter*, no ha encontrado nada con que sustituirlas. A diferencia de *Tekken 3*, aquí no pueden activarse una gran cantidad de modos diferentes, y tampoco se ven esos espectaculares contraataques a lo *Kensei* ni esas transformaciones típicas de *Bloody Roar 2* (¿por qué no convertir a Spiderman en Axl Rose?). La conclusión más evidente es que falta una historia que unifique el conjunto: lo único que tenemos es un puñado de mutantes atizándose porque... Porque les ha dado por ahí.

Los acérrimos defensores de *Marvel* y de *SF* pueden comprarse sin miedo *Marvel SH Vs SF*, aunque hay pocas cosas que hagan a este juego preferible a los de la competencia. *Street Fighter Alpha 3* demostró que la saga de *SF* todavía tenía posibilidades, mientras que este título sugiere que deberían haberla enviado a hacer la siesta siglos atrás. ¡Zzzzzzzz!





## Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| *Tekken 3* | 10/10 | PSMag21 |
| *Street Figther Alpha 3* | 9/10 | PSMag29 |
| *Street Fighter EX* | 8/10 | PSMag12 |
| *X-Men Vs SF* | 6/10 | |







**[1] Blackheart echa mano de la electricidad. [2] Si prendes fuego a Ken verás chamuscarse su alma. [3] Otra pelea: Bison contra Tyson.**

## LA VENGANZA DE LOS SF

**Evidentemente, los ataques contra los mutantes, esos miembros respetables de nuestra sociedad, son imperdonables. Pero, si fueses Ken o Ryu, ¿no te gustaría darles de puñetazos a tus compañeros de reparto? Bueno, ya sabemos que no puedes contar con tantos movimientos como en *SF Alpha 3*, pero en un juego tan simple como *Marvel SH Vs SF*, los puñetazos de dragón o las bolas de fuego son más que suficientes. Por supuesto.**





PlayStation Magazine 31 — Edición Oficial Española

**VEREDICTO**

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS | Planos y toscos, por grandes que parezcan | 6 |
| ACCIÓN | Tácticas flojas y muy pobres | 5 |
| ADICTIVIDAD | Poca, incluso para dos jugadores | 5 |

**¿Jugabilidad, variedad, estrategia...? Es Marvel, con la potencia de su increíble Hulk, pero con su misma capacidad cerebral.**







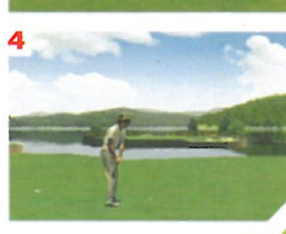





| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | Sony | ■ FABRICANTE | Intelligent |
| ■ DISPONIBLE | Sí | ■ IDIOMA | Inglés |
| ■ PRECIO | 7.990 pesetas | ■ GÉNERO | Simulador de golf |







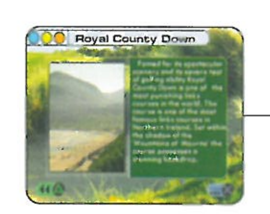


**[1] El engañoso indicador de potencia desluce los golpes cortos... [2] ...mientras que la ropa desluce a los golfistas. [3] Vale, el primero en cruzar los Alpes gana. [4] Y esta vez *no* intentes hacer que la pelota pase rasando por el lago.**

# Pro 18 World Tour Golf

**Pantalones horteras, campos hermosos, el gorjeo de los pajaritos... Ah, qué relajante. Veamos si *Pro 18* está sobre par o no es más que otro doble bogey...**

Como en todo simulador de deportes, el arte de crear un buen juego de golf consiste en ofrecer lo mismo que los demás, pero mejor. No puedes ser demasiado imaginativo, porque ni *Golf en el espacio* ni *Golf sobre hielo* se venderían. Así pues, lo que destaca en *Pro 18* o *Everybody's Golf* es el sistema de control, la física de la pelota y el lustre gráfico.




**En cuanto cargas *Pro 18* se hace evidente que ese esplendor gráfico es abundante. Quienquiera que diseñase las pantallas de opciones y las cajas de datos tiene ojo para el diseño.** Con el exhaustivo proceso de preparación puedes crear a tu propio jugador, investigar las estadísticas de los profesionales y disfrutar de un breve informe acerca de los campos. Hay una generosa lista de opciones de juego, así como un modo de práctica en el que puedes practicar el hoyo que quieras. Hasta aquí, muy completo.

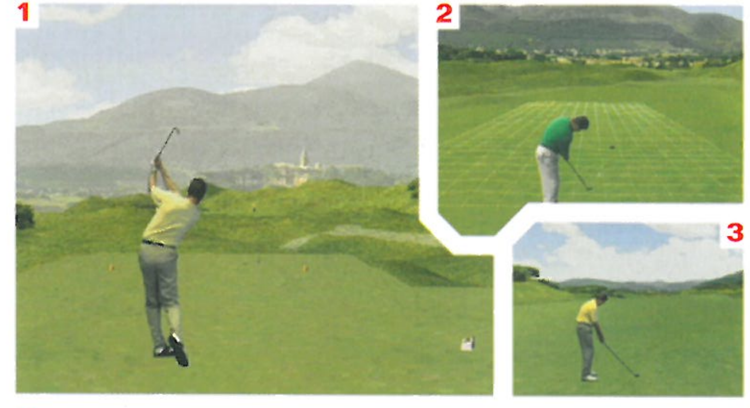
En cuanto al juego en sí, su mayor atractivo es el realismo. No sólo puedes representar a grandes figuras, sino competir además en recreaciones tridimensionales de campos auténticos. El detalle de los paisajes es algo increíble, y no puede uno quejarse de las versiones digitales de los jugadores. Pero eso no es todo.

Intelligent ha introducido una innovación en el sistema de control habitual. Por lo general, pulsas el botón una vez para activar la barra del swing, otra para seleccionar la potencia y una tercera para dar efecto a la pelota. Aquí la cosa se complica, porque debes mantener el botón pulsado hasta que la barra marque el efecto que deseas. Es una operación que requiere algo más de habilidad; lo bastante intuitivo para captar la atención de principiantes, pero lo bastante difícil para mantener ese interés durante mucho tiempo. Con los golpes cortos, en cambio, ocurre todo lo contrario: la graduación de la barra es mucho menos suave, y cuando ejecutas lo que debería ser un golpe de fuerza media, la pelota sale del país. Es frustrante, y —aunque te acostumbras a ello— hubiera sido preferible un sistema más claro.

Si ignoras estas protestas, lo que tienes es un juego de golf con una presentación exquisita. Puede que no sea tan inmediato como *Everybody's Golf*, pero los que busquen una aproximación más seria a este deporte deberían echarle un vistazo.

## Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| *Everybody's Golf* | 9/10 | PSMag20 |
| *PGA Tour '96* | 8/10 | |
| *PGA Tour '98* | 7/10 | PSMag14 |
| *PGA Tour '97* | 7/10 | PSMag1 |
| *Actua Golf 3* | 6/10 | PSMag25 |



**[1] Los jugadores pueden elegir entre todo tipo de *swings* y *approaches*. [2] ¡Métete ahí, maldita! [3] ¡Cuidado! Je, es broma...**

**VEREDICTO**

PlayStation Magazine 31

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS | Atractivos, aunque el follaje es tosco visto de cerca | 7 |
| ■ ACCIÓN | Parecido al golf, pero en PlayStation. Lo sentimos... | 8 |
| ■ ADICTIVIDAD | Los incondicionales del golf quedarán satisfechos | 8 |

**No gustará a los que no sean fans del golf, a diferencia de *Everybody's Golf*, pero si buscas un simulador serio, aquí lo tienes.**







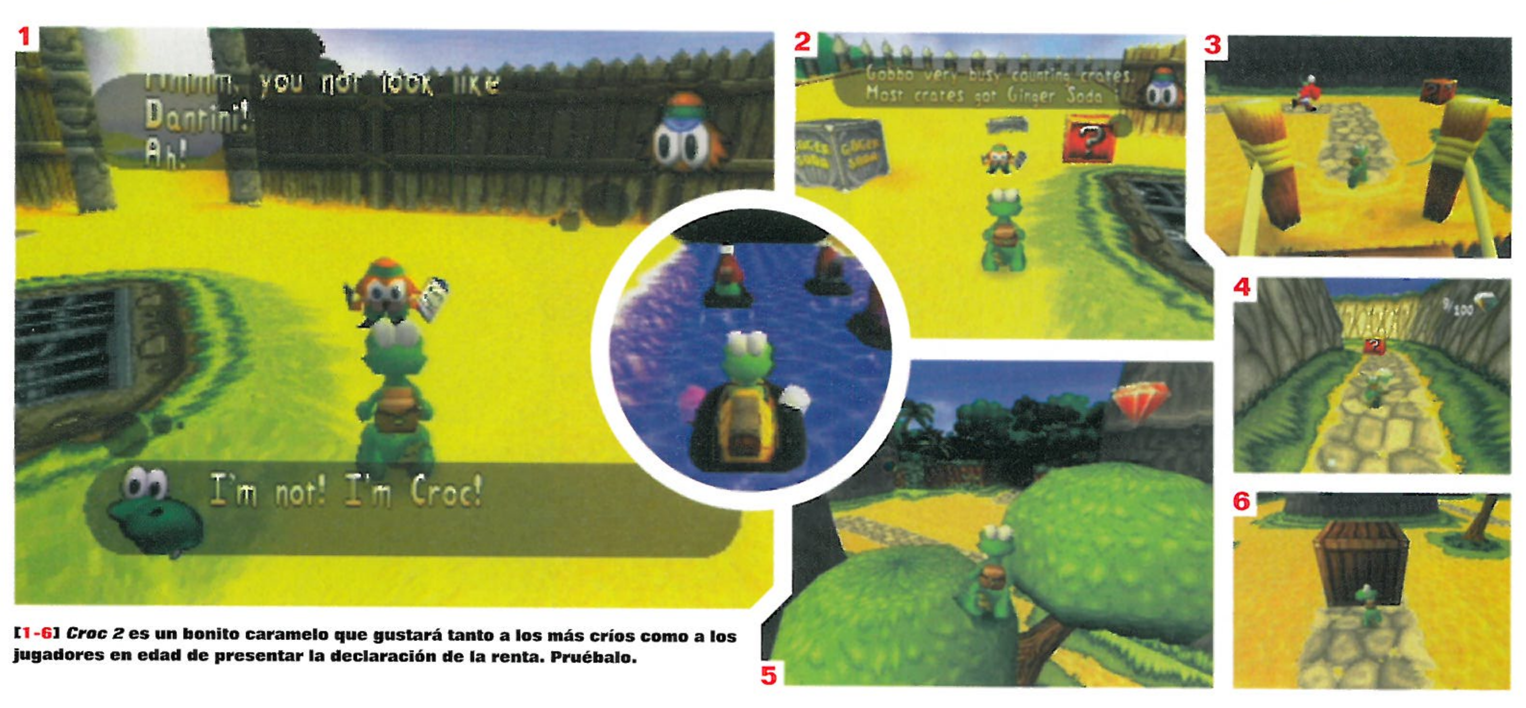

| ■ EDITOR | Electronic Arts | ■ FABRICANTE | Argonaut |
|---|---|---|---|
| ■ DISPONIBLE | Sí | ■ IDIOMA | Castellano (textos) |
| ■ PRECIO | 7.990 pesetas | ■ GÉNERO | Plataformas |










[1-6] *Croc 2* es un bonito caramelo que gustará tanto a los más críos como a los jugadores en edad de presentar la declaración de la renta. Pruébalo.

# Croc 2

**A muchos, la palabra «cocodrilo» les recuerda un suéter de algodón, o una tónica fea pero útil, o una juerga a base de cerveza con un trío de ranas. Nosotros pensamos en Croc, qué extraño...**

Croc despierta pasiones: o se lo ama o se lo odia. Este personaje se ha ganado gran cantidad de fans, por lo que no nos sorprende que Argonaut haya decidido programar una secuela. Y aquí la tenemos, bajo el singular nombre de *Croc 2*. Este título, como su predecesor, sigue sin ser el mejor plataformas del mundo, pero tampoco hay que precipitarse en los reproches: es bastante bueno. Y, además, ha conseguido superar al original.

El joven Croc es un reptil famoso que, desde su última aventura, ha ampliado el número de sus habilidades.

**El personaje actual es bastante más versátil que el que aparecía en *Croc* y ahora puede emplear *power-ups* o balancearse suspendido de una cuerda o de una liana.**

Por eso no es de extrañar que los niveles y los territorios que visita Croc sean más complicados esta vez. En *Croc 2* hay cuatro tribus de gobbos: la de los aztecas, los marineros, los cavernícolas o los cosacos. Parecen una parodia de *gremlins*, pero en realidad estos bichos peludos siempre van de víctimas. Si por ellos fuera, se pasarían el día bebiendo gaseosa y participando en el deporte nacional: las competiciones de eructos. Por desgracia, el barón Dante, que ha resucitado, tiene otros planes...

LOS GOBBOS SE PASARÍAN EL DÍA PARTICIPANDO EN EL DEPORTE NACIONAL: LAS COMPETICIONES DE ERUCTOS.






[1] Este hombrecito peludo te proporciona armas explosivas. [2] ¡Hala, a saltar el puente!

En *Croc 2*, que se aparte del enfoque lineal de su predecesor, es posible escoger el orden de las etapas del juego, en lugar de recorrer un nivel detrás de otro. Cada una de las tribus ocupa un pueblo, y en cada escenario hay cierto número de puertas. Frente a cada puerta, un gobbo le encarga a Croc una tarea. El jugador debe llevarlas a cabo en el orden que desee. Una vez superados todos los niveles, Croc puede dirigirse a otro pueblo.

Es interesante que, en esta ocasión, Argonaut haya incluido en su trabajo elementos argumentales. En lugar de pasarte el juego saltando plataformas y sorteando trampas sin razón aparente, Croc






**[1] Después de recibir el encargo, tendrás que seguir dando saltos. [2-5] La cámara no te pierde de vista, lo que es bastante útil porque hay que hacer muchas acrobacias. [6] ¡Cuidado! En medio de la calma acecha el peligro.**

tendrá que cumplir unos objetivos concretos. El gobbo que se encuentra en la entrada del pueblo le cuenta alguna catástrofe (como que les están atacando los cuervos o que unos gobbos se han quedado atrapados en una caverna helada), y nuestro héroe se ve en la obligación de ayudarles.

En muchas ocasiones, la historia que explica el gobbo no influye demasiado en la estructura del nivel y no sirve más que como truco narrativo. Pero otras veces sí tiene importancia. Por ejemplo, en un nivel determinado Croc debe perseguir a un dantini (un esbirro de Dante, por supuesto) que ha secuestrado al ave mascota de la tribu de los gobbos marineros. Tras apoderarse del pajarito, el dantini en cuestión se pavonea en las narices de Croc antes de salir por piernas. Será posible...

Al principio del juego, Croc recibe una tarjeta cliente de la tienda Swap Meet Pete. En todos los pueblos hay sucursales de esa misma cadena. Con cada cristal que logra reunir, Croc obtiene puntos que suma a la tarjeta y que podrá intercambiar por útiles *power-ups*. En la tienda, por ejemplo, se venden tres clases de gelatina. Si las emplea en el momento oportuno, Croc accederá a zonas que, de otro modo, estarían fuera de su alcance.

Croc también puede conseguir un gobbo mecánico que, activado en determinados momentos, sirve para acceder a un subjuego. Con tu ayuda (y con la poca energía que le queda), Croc acciona el gobbo con un mando a distancia para recopilar cristales a lo largo de un circuito y dentro de un tiempo límite. Deberás manejar el gobbo con precisión para reunirlo todo y, si quieres que los cristales te aporten la máxima puntuación en todos los niveles, tendrás que descubrir estas áreas ocultas. Puedes superar *Croc 2* sin conseguir la totalidad de los cristales, pero, para recompensar tus esfuerzos, Argonaut ha diseñado un pueblo secreto al que se llega sólo al finalizar todos los niveles y reunir todas las piedras preciosas. Es bastante difícil, pero puede conseguirse con un poco de paciencia. Y tiempo.

Además del que acabamos de mencionar, se han incluido otros subjuegos. Por ejemplo, Croc encuentra una barca en el río del pueblo de los gobbos marinos. Al charlar con un gobbo, descubre que está a punto de celebrarse una competición náutica entre los dantinis y los gobbos. Pero, pese a tener reputación de lobos de mar, los gobbos son muy malos tripulando barcos. ¿Querrá Croc participar en la competición en el bando de los gobbos? En este punto, accedes a un minijuego en el que

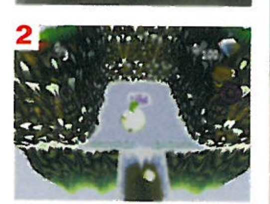
## DOS EN UNO

**Muchos opinan que uno de los elementos más interesantes de *Croc 2* es la posibilidad de jugar en modo cooperativo. [Según creemos, *Space Invaders* de Atari fue el primer videojuego en incluir esta opción; pero no divaguemos.]**



**¿Qué significa eso del modo cooperativo? Gracias a esta opción en *Croc 2*, dos personas [con un pad cada una, claro], pueden efectuar ciertas maniobras juntos, de modo que ambos jugadores participan del éxito de Croc [o, lo que es más probable, de su fracaso]. También es posible establecer por anticipado las acciones que puede llevar a cabo cada jugador. Puede que esta opción no sea del agrado de todos, pero lo cierto es que resulta divertida. Además, sirve para berrear cosas como «¡Salta yaaa, *&^#!, ¡pedazo de %_¨ç!». Pero eso es otra historia...**







[1-2] Llueva o nieve, hay que seguir saltando y coleccionando cristales. Mucho cuidado: Croc podría morir congelado.

## PREMIO POR ERUCTAR

**En su periplo de un pueblo a otro, Croc conoce a unos cuantos gobbos. Algunos de ellos proponen ciertas pruebas al pequeño reptil, como por ejemplo una, que consiste en localizar objetos para construir un bonito muñeco de nieve. En otra, Croc debe saltar y mover su cola cuando se lo pidan, y recibe un premio si lo hace bien. En el nivel inca se le propone un concurso de eructos. Estas pruebas poco tienen que ver con el resto de la acción, pero con ellas *Croc 2* resulta más entretenido. Son estos detalles los que hacen de un buen juego un gran juego.**









**[1-2] Aquí tienes que dar saltos y mover la colita.**
**[3-4] Expeler gases por la boca... Qué mal gusto.**

> *CROC 2* ES UN TÍTULO PARA CRÍOS, PERO QUIZÁ LES RESULTE MÁS DURO QUE A UN ESTIBADOR SU JORNADA LABORAL.

podrás ganar a los dantinis en la carrera sin grandes dificultades. Y te lo pasarás pipa.

Algo parecido ocurre cuando Croc visita a un gobbo mecánico (de coches). Cuando Croc se entera de que los dantinis le han mangado las ruedas al coche de carreras de la tribu, parte en su busca. Si consigues terminar los niveles de esta etapa podrás poner a prueba tus habilidades contra los malvados dantinis. Este subjuego se parece bastante a la carrera náutica, pero no está mal para descansar de tanto salto.

*Croc 2* es, en apariencia, un título para críos, pero puede que a ellos les resulte más duro que a un estibador soportar su jornada laboral. Croc no dispone más que de tres miserables vidas en cada nivel, y cada peligro (desde zanjas erizadas de púas a dantinis al acecho) puede restarle una.

El primer nivel es más bien sencillo, pero la curva de dificultad de *Croc 2* es algo abrupta. Al principio los saltos son facilitos, pero de repente aparecen grandes fosos repletos de lava, y esa transición se produce demasiado pronto. En esta etapa, la mayoría de los jugadores, incluidos los mayores y más expertos, todavía no se han habituado a los movimientos de Croc. El bicho tiene una molesta tendencia a caerse de una plataforma justo cuando esperabas que diera un salto. Cuesta un poco acostumbrarse a eso, y para aprender a manejar a un lagarto tan ágil es necesario dedicarle la máxima atención.

Cada vez que completas un nivel puedes guardar el resultado en la tarjeta de memoria, y los intensos colores que se despliegan en pantalla ante semejante hazaña te sientan de maravilla. Pero, aunque también puede despertar el interés del público adulto, *Croc 2* está pensado en realidad para los jugadores más jóvenes, y nos parece demasiado difícil para ellos. Los *power-ups* de vida son pocos y alejados unos de otros, y saca de quicio tener que empezar un nivel desde el principio justo cuando estabas a punto de completarlo. Uno empieza a desear que alguien reconvierta los polígonos de Croc en un bolso de señora... En cualquier caso, esta segunda entrega es mejor que el primer *Croc*. Y además ofrece bastantes novedades respecto al original, así que, si te gustó, también te gustará éste. Sin embargo, es complicado: será mejor que te atraigan los retos. Si no es así, deberías probarlo antes de comprártelo.

## Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| Crash Bandicoot 3 | 9/10 | PSMag24 |
| Spyro The Dragon | 8/10 | PSMag24 |
| Croc | 7/10 | PSMag12 |



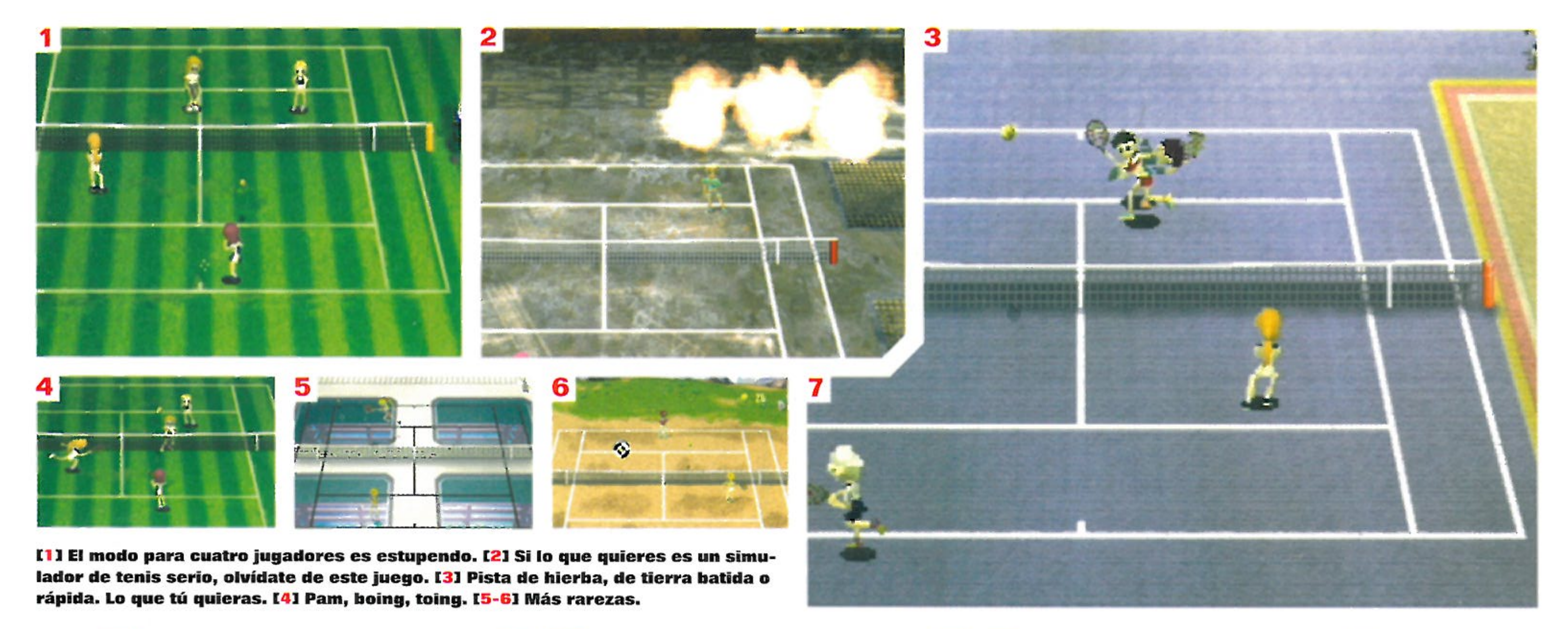
**VEREDICTO**

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS | Poco detallados, pero muy vistosos | 8 |
| ACCIÓN | Frustrante, pero divertida. Dedícate | 7 |
| ADICTIVIDAD | Es difícil y hay un montón de niveles | 8 |

**Mejor que el original, pero difícil. Si un crío de seis años se pone a jugar, para cuando derrote al barón Dante ya tendrá 40.**



**8** SOBRE 10




[1] El modo para cuatro jugadores es estupendo. [2] Si lo que quieres es un simulador de tenis serio, olvídate de este juego. [3] Pista de hierba, de tierra batida o rápida. Lo que tú quieras. [4] Pam, boing, toing. [5-6] Más rarezas.

# Anna Kournikova's Smash Court Tennis

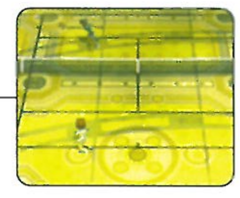
**Bajo su aparente frivolidad se esconden unos nervios de acero y una jugabilidad que te enganchará al instante. La Srta. Namco está a punto de servir...**

Las madres le desaprobaban y los padres le censuraban pero, para algunos niños de cierta edad, John McEnroe fue un dios del tenis. No sólo era un jugador brillante, sino que también era todo un personaje. Tenía un carácter tan fuerte que cuando caía presa de sus arrebatos verbales o tenistas hacía que todos los guardianes de la moral se llevaran las manos a la cabeza.

Aunque pueda resultar sorprendente, el espíritu de McEnroe pervive en *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. Mientras otros juegos se rigen por unas reglas que acaban reduciendo el tenis al monótono duelo de servicios en que se han convertido los enfrentamientos actuales, *Smash Court* es insolente, absurdo, grosero y, en definitiva, fascinante.

TE INQUIETARÁ, TE SEDUCIRÁ Y TE DESPRECIARÁ HASTA QUE TE VEAS OBLIGADO A DOMINARLO...

Seguro que Ken Kutaragi no podía imaginarse que, cinco años después de que lanzara la consola de Sony al mundo, estaríamos jugando con unos simples juegos hechos a base de *sprites* que se asemejan más a *Pong* que a *Metal Gear Solid*. Y sin embargo aquí estamos, con un título que, a pesar de su gracioso estilo y su gran variedad de opciones y secretos, no puede decirse que saque el máximo rendimiento a PlayStation. Es cierto que, en el aspecto técnico, supone una gran mejora respecto al *Smash Court Tennis* original, pero eso no significa mucho: ***Smash Court*** **tiene el aspecto de una recreativa de finales de los ochenta o un título para consola de principios de los noventa.** Entonces, ¿por qué malgastamos dos páginas preciosas de nuestra revista analizándolo? ¿Por qué deberías dejar a un lado un *Ridge Racer 4* o un *Driver* y dedicar tu







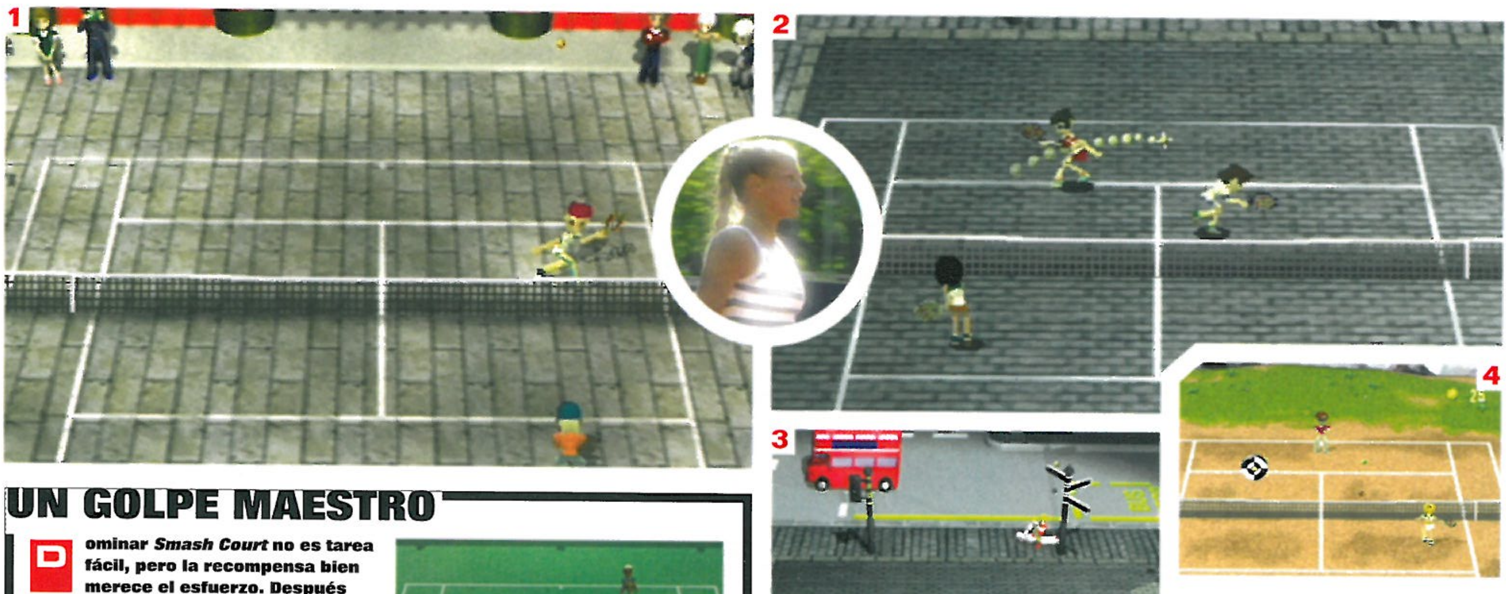








| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR | Sony | FABRICANTE | Namco |
| DISPONIBLE | Sí | IDIOMA | Inglés |
| PRECIO | 7.490 pesetas | GÉNERO | Tenis arcade |



[1] Más muerte, destrucción y sangre. Es broma. [2] Acción tenista a lo loco. [3] Un autobús precioso, pero ¿dónde está Anna? [4] ¡Poing!

## UN GOLPE MAESTRO

**Dominar *Smash Court* no es tarea fácil, pero la recompensa bien merece el esfuerzo. Después de cada victoria en el Grand Slam, recibirás una raqueta nueva que puede prender fuego o [literalmente] crear olas. Incluso puedes descubrir personajes ocultos de otros títulos de Namco. ¿Te imaginas jugar como Eddy Gordo o Yoshimitsu de *Tekken*? Sigue jugando...**

tiempo a un juego de tenis? La respuesta es muy sencilla: Namco.Como creador de las series *Tekken* y *Ridge Racer*, compañero de viaje de Sony desde hace muchos años y uno de los grandes fabricantes de recreativas de todos los tiempos, Namco tiene el don de diseñar programas terriblemente originales y jugables. Y aunque no cuente tal vez con los gráficos espectaculares de sus ilustres competidores, *Smash Court* tiene algo que fascina. Al igual que sus hermanos, te inquietará, te obsesionará, te seducirá y te despreciará hasta que te veas obligado a dominar cada una de sus excentricidades. En *Ridge Racer 4* es ese derrape monstruoso el que te atormenta por las noches, y en *Tekken* son los endiablados combos, pero el gancho especial que tiene *Smash Court* es su demoledor golpe desde el fondo de la pista. Como en cualquier juego de tenis, tu situación respecto a la pelota a la hora de golpearla es lo que determina el tiro. Pero *Smash Court* también presta mucha atención al botón que pulsas, la altura de la bola y el modo en que empleas la cruceta. Con la práctica suficiente, conseguirás semi-voleas preciosas, golpes altos, amortiguados, restos con efecto y unos tiros de curvatura imposible que cruzarán la cancha y dejarán a tu adversario pastando hierba cual oveja merina.

Cuando juegues solo te pasarás la mayor parte del tiempo en el modo Tournament, intentando conseguir nuevos objetos o descubriendo personajes ocultos (el plantel de jugadores puede llegar a doblarse: de 24 a 48). Para los amantes de la diversión más salvaje, Namco también ha incluido el «Smash Blast», donde la pelota se convierte en una bomba con temporizador que debes devolver una y otra vez hasta que explota estilo *Tom & Jerry*. También existe un modo de práctica, pero la verdadera acción se encuentra en la modalidad Exhibition. Si te juntas con tres amigotes y tenéis un MultiTap, *Smash Court* se convierte en un juego apasionante para pasarlo en grande tras una noche loca. O durante una noche loca. O a la mañana siguiente. Es un juego que pide a gritos la participación de varios jugadores y, a diferencia de *Circuit Breakers* (que también tenía este carácter social), es igual de divertido y atrayente incluso para uno o dos jugadores.

Al igual que con McEnroe, la apariencia respondona de *Smash* y su estilo de juego algo desgarbado pueden desagradar a algunos. Y aparte del extraño videoclip o el cambio de vestimenta, la licencia no confiere nada destacable al juego (aunque tal vez los encantos de la señorita Kournikova logren captar a unos cuantos sujetos). En realidad, el verdadero atractivo de *Smash Court* es la capacidad que tiene algo tan simple de engendrar emoción, tensión y diversión. Tenistas de hoy en día, por favor, tomen nota.



[1-2] Juega a dobles y culpa a tu colega de las derrotas. Como en el tenis de verdad...



### Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| All-Star Tennis | 7/10 | |
| Sampras Extreme | 7/10 | |
| Break Point | 7/10 | |
| Smash Court Tennis | 6/10 | PSMag30 |




**VEREDICTO**

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS | Majos pero retros | 6 |
| ACCIÓN | Simplista, adictiva y genial | 9 |
| ADICTIVIDAD | Mucha y con un montón de secretos | 9 |

**Su estilo retro e innata crueldad no atraerá a todo el mundo pero, en nuestra opinión, se trata de una joya arcade. Olvídate del tenis de verdad; esto sí que es una gozada.**

**8** SOBRE 10










| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | Infogrames | ■ FABRICANTE | Sunsoft |
| ■ DISPONIBLE | Sí | ■ IDIOMA | Castellano |
| ■ PRECIO | 7.990 pesetas | ■ GÉNERO | Arcade/aventura 3-D |

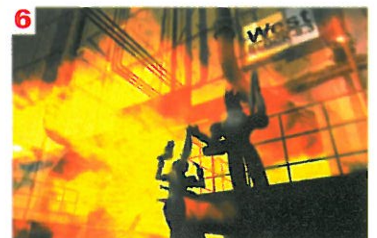
# Hard Edge



## ¿Un *Resident Evil* encantador? ¿Un *Die Hard* adorable? ¿Seguro que eso es imposible? Seguro.









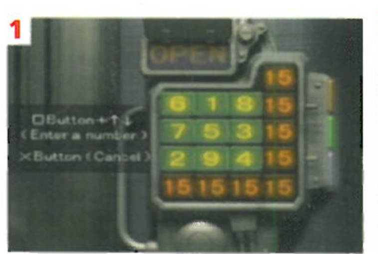
**[1] Patéalos. [2] Patéalos más. [3] O, como opción, dispárales. [4] Los tipos que levitan son duros de pelar. [5] El puzzle decente. [6] También puedes hacerles saltar por los aires.**

Por el título dirías que se trata de algo así como un *Die Hard*: unos terroristas ocupan un edificio de la envergadura de la Torre de Babel, y tú eres el héroe destinado a rescatar a los rehenes. Así que podrás imaginarte la decepción que se siente cuando, en lugar de la orgía virtual de destrucción que esperabas, te encuentras con que todo se reduce a un corro de torpes que acuden a tus puños como abejas a la miel. Si lo planteamos como que *Hard Edge* muestra unos ángulos de cámara cinematográficos, que ofrece la tira de exploración y puzzles y que, además, te deja escoger entre un protagonista masculino o uno femenino, probablemente pienses en *Resident Evil*. Pero, de nuevo, *Hard Edge* decepciona. La mayoría de sus puzzles sólo consisten en encontrar una llave y... utilizarla. Si combinas esto con un ritmo de combate soporífero, lo que parece es una versión de *Ultimate Doom*, pero diez veces más lento. Encuentra llave, mata monstruo, abre puerta. Aquí puedes pararte para llorar un rato, si quieres. Y seguimos: encuentra llave...

De vez en cuando sí que plantea un buen puzzle, pero no tienen nada que ver con el juego. Por ejemplo, para abrir alguna de las puertas debes resolver un puzzle numérico. Imagínate que estás en el cine y, justo cuando más metido estás en el argumento, algún gracioso empieza a lanzarte palomitas al cogote. Pues más o menos eso. Y mejor no hablar de la desastrosa situación de los ángulos de cámara o de una acción que recuerda sin piedad al teatro de aficionados o al vídeo doméstico... Pero, bueno, no todo está perdido. *Hard Edge* tiene algunos detalles dignos. El argumento transcurre de un modo ameno, sin prisa pero sin pausa. Puedes cambiarte por el otro protagonista cuando quieras, e incluso contratar los servicios de algún miembro extra del equipo. El mapa muestra los nombres de las salas en las que entras. Y los personajes tienen una gama decente de movimientos. Así que, si estás desesperado por explorar y no tienes nada mejor que hacer, aquí lo tienes. Todo tuyo.

### Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| *Final Fantasy VII* | 10/10 | PSMag12 |
| *Resident Evil 2* | 8/10 | PSMag17 |
| *Alone In The Dark* | 8/10 | |






**[1] La solución para ese puzzle decente. No hagas trampas. [2] Una escalera.**

**VEREDICTO**

| | |
|---|---|
| ■ GRÁFICOS | Estilo manga, llenos de colorido 7 |
| ■ ACCIÓN | Muy limitada 5 |
| ■ ADICTIVIDAD | Como el 32% de *Resident Evil...* 6 |

**Un *Resident Evil* con gráficos infantiles. Al principio, la idea es buena, pero el resto es descorazonador. Acabas cansado y aburrido.**









# no pienses en el futuro

¡VISÍTALO!

PORQUE COMPRANDO CUALQUIERA DE ESTOS DOS JUEGOS

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION — PlayStation — 8.990

BUGS BUNNY Perdido en el Tiempo — PlayStation — 7.990

PODRÁS PARTICIPAR EN EL SORTEO DE UN VIAJE PARA TRES PERSONAS AL PARQUE FUTUROSCOPE (FRANCIA)

BASES DEL SORTEO

**1** Podrán participar en el sorteo todas las personas que compren en las tiendas Centro MAIL cualquiera de los títulos que figuran en esta página, rellenen el cupón adjunto y lo remitan junto con el comprobante de compra a la siguiente dirección: Centro MAIL. VIAJE FUTUROSCOPE. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5, 5º F. 28031 Madrid.

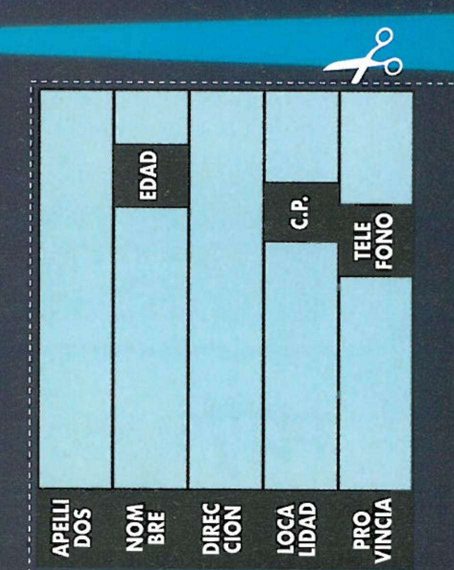
**2** Sólo podrán entrar en el sorteo los cupones que se reciban junto con la prueba de compra en la dirección arriba reseñada entre los días 30 de Junio y 31 de Agosto de 1999.

**3** Entre todas las cartas recibidas se sorteará un viaje para tres personas al PARQUE FUTUROSCOPE de Poitiers (Francia) que incluye estancia de 3 días y 4 noches en un hotel con régimen de alojamiento y desayuno, y entrada válida para 3 días a FUTUROSCOPE.

**4** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de todas las bases.

**5** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores del concurso: Centro MAIL e Infogrames.





APELLIDOS
NOMBRE
EDAD
DIRECCION
LOCALIDAD
C.P.
PROVINCIA
TELEFONO







| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ EDITOR | Virgin | ■ FABRICANTE | Irem |
| ■ FABRICANTE | Sí | ■ IDIOMA | Castellano (manual) |
| ■ PRECIO | 7.990 pesetas | ■ GÉNERO | Puzzle |






[1] ¿Eso del fondo es el castillo de la Bella Durmiente? [2] Las plataformas dificultan la acción. [3] Bombas. Están dormidos. No los despiertes. [4] Igual que las Torres Alton. [5] No te acerques demasiado a las bombas.

# YoYo's Puzzle Park

**¿Estás pensando en hacerte con la última versión de *Bust-A-Move*? ¡Espera! Si te gustan los puzzles, puede que éste sea tu juego favorito...**

No hay muchos usuarios que sientan especial predilección por los puzzles puros y duros, y es una lástima, porque existen varios juegos de calidad en el mercado. *YoYo's Puzzle Park* casi se encuentra entre ellos y, pese a no ser tan adictivo como *Bust-A-Move* o *Super Puzzle Fighter*, hay que reconocer que es muy entretenido.

El objetivo del ejercicio consiste en conseguir que los malos de dibujos animados se coloquen cerca de una bomba, encender la mecha y retirarse a una distancia prudencial. Para convencerlos, es preciso mortificarlos lanzando pequeños sombreros mágicos contra ellos y atontarlos hasta que se rindan.

La verdad es que resulta divertido y, además, como es japonés, viene con el conjunto de detalles típicos del principal de los países productores de juegos (colores brillantes, gráficos cursis, voces de personajes que recuerdan las de niños de cinco años que han inhalado helio). Además, está situado en ¿un parque temático? Resulta extraño, sí, pero es un elemento que contribuye en gran medida a que el juego funcione.

**Cada bloque de diez niveles está situado en una sección de un parque llamado Nanoda, o sea, que tienes que atravesar niveles como el Mundo Marino (montones de medusas y gatos verdes en submarinos)** o la Jungla Nanoda (donde pondrás a prueba tu ingenio contra perros de dibujos animados que llevan máscaras tribales y flotan sobre hojas de sicomoro). Nuestro favorito es el Mundo Nanoda: sobre el fondo se proyecta la película de una montaña rusa y el suelo del nivel se desplaza, por lo que tu pequeño personaje patina como si estuviera sobre la cubierta del Titanic. Después de lo del iceberg, queremos decir. Merece la pena señalar que las primeras pantallas no son muy atractivas, pero son un montón, todas con un tiempo límite. Juega solo mientras te divierta y después echa mano del modo para dos jugadores, que conserva la adictividad (siempre que tengas un compañero con predilección por los puzzles).

Quizá *YoYo* esté diseñado para niños, pero eso no impide que sea una pequeña maravilla, con unos cuantos toques que lo convierten en una buena adquisición para los fanáticos de los puzzles. El resto deberíais probarlo antes de comprar...






[1-2] Son gatos en plataformas colgantes, si te despistas te devorarán vivo.

## Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| Bust-A-Move 3 | 9/10 | PSMag17 |
| Super Puzzle Fighter 2 | 8/10 | PSMag7 |
| Mr Domino | 8/10 | PSMag20 |
| Kula World | 8/10 | PSMag20 |



**VEREDICTO**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRÁFICOS | Estilo japonés clásico | 7 |
| ■ ACCIÓN | Entretenido, pero no muy adictivo | 6 |
| ■ ADICTIVIDAD | Juega contra alguien para alargarlo | 7 |

***YoYo's Puzzle Park* no te va a mantener despierto hasta las seis de la madrugada, como *Bust-A-Move*. Sin embargo, es bueno y divertido.**

**7** SOBRE 10

| | | | |
|---|---|---|---|
| EDITOR | Proein | FABRICANTE | Tamsoft |
| DISPONIBLE | Sí | IDIOMA | Inglés |
| PRECIO | 8.990 pesetas | GÉNERO | Juego de rol |

Un Jugador · D-Shock/Analógico COMPATIBLE · Tarjeta de memoria Compatible

# Guardian's Crusade

**Muy surrealista debe estar la cosa como para que George, de *Rainbow*, aparezca en un RPG japonés. ¿Y lo próximo?, ¿salir de extra en *Tekken*?**







**[1-2] ¿Un poco de *Final Fantasy VII*? [3] Pobre, procede de un hogar deshecho, ¿sabes? Tienes que disculparlo...**

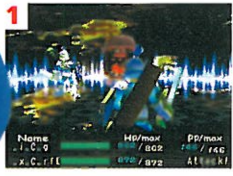
Te pondremos al corriente del argumento. Un pequeño hipopótamo rosa se ha caído del pico de la cigüeña que se lo llevaba a su mamá. La criaturita aterriza cerca de tu pueblo, y tú, que te llamas Knight, debes devolverlo a su morada y, ya que estás, salvar a la humanidad.

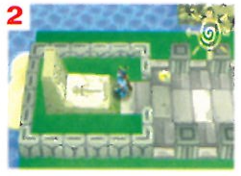
Bueno, ¿esto del hipopótamo rosa no te recuerda al George de *Rainbow*? Más bien. ¿Una cigüeña prenatal? Ejem... Y Knight, ¿un niño cursi que rebuzna antes de ponerse a trotar? Cielos, estamos empezando a preocuparnos...

Afrontémoslo: se trata de un *Final Fantasy VII* a lo pobre. Tiene un gran colorido y de su enorme sencillez se desprende que está dirigido a un público infantil. Paseas por ahí y recibes instrucciones de los campesinos de tu pueblo. Luego, te vas a otro pueblo y te enfrentas a unos cuantos villanos con los que te cruzas. Así de simple. El sistema de lucha es casi idéntico al de *FFVII*, pero no tan avanzado. Dispones de una extravagante selección de armas mágicas que aparecen, bajo el aspecto de juguetes, en lugares insospechados, pero aun así caes víctima de los ataques más ordinarios. A medida que incrementan tus puntos y te pules los niveles a la velocidad del rayo, los monstruos se vuelven más y más duros. Pero no es difícil, y ése es precisamente el problema del juego.

Si *Guardian's Crusade* tiene algo a su favor es el hecho de que, mientras recorres mundo, los monstruos son bien visibles. Si se te echa encima no habrá quien te libre de luchar, pero puedes evitarlos, a diferencia de lo que ocurría en *FFVII*, en el que tanto ataque te ponía un poco de los nervios.

En *El Gran Salto* hay una frase —cuando Tim Robbins intenta persuadir al personal de que el hula hoop es una idea estupenda— que dice: «Ya sabe: para niños...». Lo mismo podría decirse de *Crusade*. Pero, en un mundo en que la calidad y el perfeccionismo de los juegos de rol es creciente, eso no parece razón suficiente para diseñar un juego.





**[1] La acción no es electrizante, que digamos.**
**[2] ¿*Tomb Raider* o *Patio del recreo*?**

## Alternativas...

| | | |
|---|---|---|
| Final Fantasy VII | 10/10 | PSMag12 |
| Wild ARMS | 9/10 | PSMag23 |
| Alundra | 9/10 | PSMag19 |



VEREDICTO

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS | Colores vivos y llamativos. O sea, estridentes | 6 |
| ACCIÓN | Rol estándar: pelea y busca | 5 |
| ADICTIVIDAD | Una vez completado, no volverás a tocarlo | 4 |

**Repleto de colorido, pero no hay nada que pueda estimular el interés del fan del rol, y menos el del jugador ocasional.**



5 SOBRE 10

# TOP SECRET

TODO BUEN JUEGO ESCONDE UN PORTAL HACIA LA DIMENSIÓN DESCONOCIDA. AQUÍ TIENES LAS LLAVES PARA COLARTE EN ELLA...

## RIDGE RACER TYPE 4

**Vuela como un pájaro**
Si quieres poner a prueba tus habilidades al volante contra un contrincante de la misma calaña, cuando llegues a la séptima pista del modo Grand Prix, Heaven and Hell, pulsa durante la cuenta atrás de la voz en off la siguiente combinación de botones: **Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha**. Cuando empieces a correr verás un águila volando sobre tu coche. El águila recorre la pista desde el principio hasta el final y puedes seguirla, si eres capaz de aguantar su ritmo. El águila es muy difícil de perseguir, pues tiene un tiempo de vuelta de entre 1' 12" y 1' 13". Por desgracia, el águila no aparece en el *replay*.

**Trofeo de equipo**
En *Ridge Racer Type 4* tienes la posibilidad de ganar varios trofeos. Cada competición es distinta e implica el uso de los cuatro equipos, así como los coches con derrape y los de agarre. Para ganar debes terminar en primera posición en todas las carreras, aunque el número de intentos no influye en el resultado. El único trofeo que puedes conseguir sin necesidad de terminar en primera posición en todas las carreras es...

**Trofeo *Pac Man***: Este trofeo lo consigues una vez que has completado el modo Grand Prix. El número de intentos no influye en el resultado final. Sin embargo, si se te acaban los intentos tendrás que apagar y cargar una carrera guardada de Grand Prix para ganar el trofeo; no es suficiente con volver a cargar una carrera guardada sin reiniciar la consola, pues la memoria de PlayStation recuerda el número de intentos que has realizado.




**Compite con un águila en *Ridge Racer Type 4*.**

Los trofeos restantes son:
**Trofeo Mappy:** debes terminar en primera posición en todos los circuitos del modo Grand Prix con el equipo francés Micro Mouse Mappy, conduciendo un Assoluto o un Lizard, que son coches que derrapan mejor.

**Trofeo Wagyan:** debes terminar en primera posición en todos los circuitos del modo Grand Prix con el equipo francés Micro Mouse Mappy, conduciendo un tipo de Terrazi o Age Solo, que son coches que se agarran mejor.

**Trofeo Klonoa** - debes terminar en primera posición en todos los circuitos del modo Grand Prix con el equipo japonés Pac Racing Club, conduciendo un Assoluto o un Lizard.

**Trofeo Valkyrie:** debes terminar en primera posición en todos los circuitos del modo Grand Prix con el equipo japonés Pac Racing Club, al volante de un coche Terrazi o Age Solo.

**Trofeo Andore Genesis:** debes terminar en primera posición en todos los circuitos del modo Grand Prix con el equipo de carreras italiano Solvalou, conduciendo un coche Assoluto o Lizard.

**Trofeo Bosconian:** debes llegar a la meta en primera posición en todos los circuitos del modo Grand Prix con el equipo de carreras italiano Solvalou, conduciendo un vehículo Terrazi o Age Solo.

**Trofeo Dragon Spirit:** debes llegar a la meta en primera posición en todos los circuitos del modo Grand Prix con el equipo americano, conduciendo un Assoluto o un Lizard. Un consejo: en la última pista, Shooting Hoops, completa el circuito sin chocar contra otros vehículos o los laterales del circuito.

## PUMA STREET SOCCER

Para conseguir los **equipos ocultos** introduce la siguiente combinación de botones en la pantalla de inicio que te insta a pulsar START:

**L1, X, X, Triángulo, X, X, Triángulo, X.**

Si el código ha sido aceptado oirás un sonido y tendrás acceso a todos los equipos ocultos para todas las opciones de juego.




Para conseguir los **jugadores súper estrella**, introduce: **L1, L2, R1, R2, R1, R2, L2, L1**. Si el código ha sido aceptado oirás un sonido y tendrás acceso a todos los jugadores súper estrella ocultos.

Para el **campo oculto Puma**, introduce:
**L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1**. Si el código ha sido aceptado escucharás un sonido y podrás acceder al campo de deportes Puma, disponible en las opciones de exhibición y lanzamiento de penaltis.

## NFL BLITZ

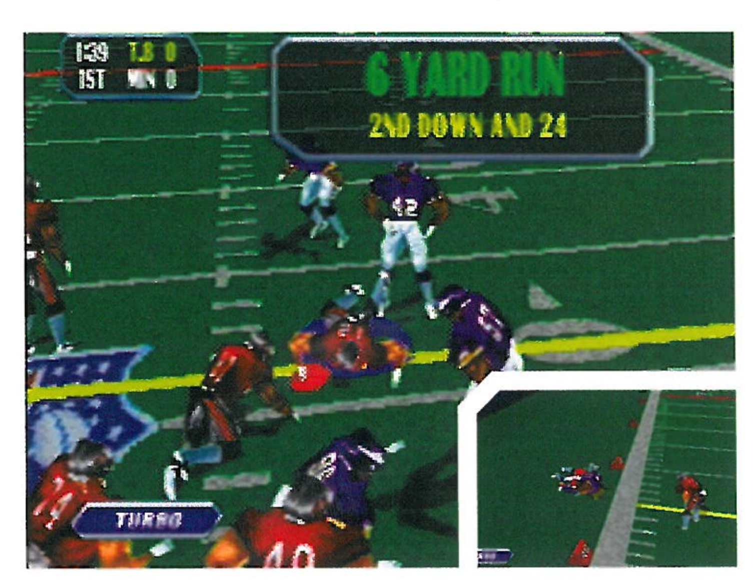
Para divertirte al máximo con *NFL Blitz* consigue todos los jugadores extra. Si el nombre y código han sido introducidos correctamente el comentarista dirá: «Lights out, baby».

Para acceder a **Mark Turmel**, en la pantalla de introducción de nombre (Enter Name) del modo Arcade introduce: **T U R M E L**. A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras (Enter Pin) y añade: **0 3 2 2**.

Para acceder a **Sal Divita**, en la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade introduce: **S A L**. Después ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **0 2 0 1**.

Para acceder a **Jason Skiles**, ve a la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade e intro-






duce: **J A S O N.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **3 1 4 1.**

Para acceder a **Jennifer Hedrick**, ve a la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade e introduce: **J E N I F R.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **3 3 3 3.**

Para acceder a **Dan Thompson**, en la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade introduce: **D A N I E L.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **0 6 0 4.**

Para acceder a **Jeff Johnson**, ve a la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade y escribe: **J A P P L E.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **6 6 6 0.**

Para acceder a **John Root**, en la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade escribe: **R O O T.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **6 0 0 0.**

Para acceder a **Luis Mangubat**, en la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade introduce: **L U I S.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **3 3 3 3.**

Para acceder a **Jim Gentile**, en la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade introduce: **G E N T I L.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **1 1 1 1.**

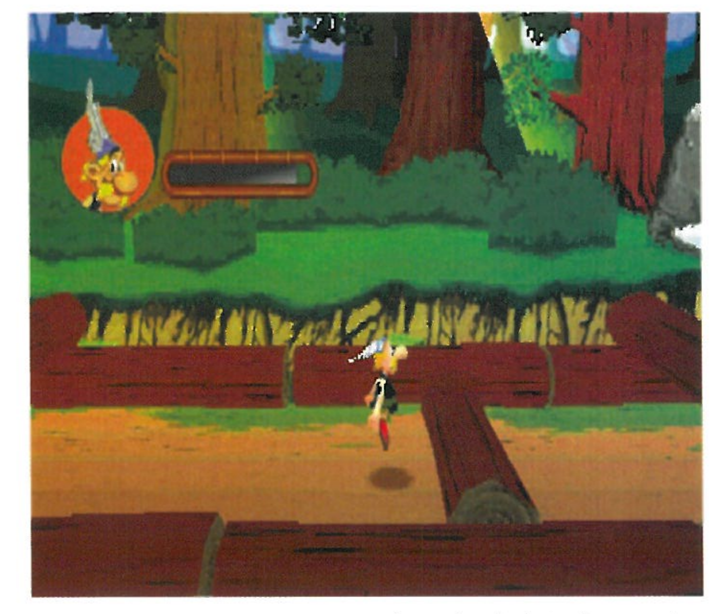
Para tener acceso a **Brain**, en la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade escribe: **B R A I N.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **1 1 1 1.**

Para tener acceso a **Dan Forden**, en la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade introduce: **F O R D E N.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **1 1 1 1.**

Para tener acceso a **Skull**, en la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade introduce las siguientes letras: **S K U L L.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **1 1 1 1.**

Para tener acceso a **Demon Shinok**, en la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade introduce: **S H I N O K.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **8 3 3 7.**

Para tener acceso a **Raiden**, ve a la pantalla de introducción de nombre del modo Arcade e introduce las letras **R A I D E N.** A continuación, ve a la pantalla de inserción de cifras y añade: **3 6 9 1.**



## KKND: KROSSFIRE

El siguiente truco sólo puede activarse una vez que has completado el primer nivel del juego, al margen del nivel de dificultad que elijas. Tras completar el primer nivel conseguirás un *password* que te permitirá acceder al segundo nivel. Es en el segundo nivel donde el código puede introducirse y activarse.
Debes introducir este código al principio de cada nivel, porque no se conserva de un nivel a otro. El truco, una vez activado, te dará acceso a las siguientes opciones: invencibilidad activada/desactivada, completar misión (activar/desactivar), niebla espesa (activar/desactivar) e incrementar la cantidad de petróleo de tus reservas a 50.000.
Para activar el truco, pulsa mientras juegas los siguientes botones al mismo tiempo:

**L1, L2, R1,** y **R2**

Ahora pulsa START para acceder al menú de pausa. Desde el menú de pausa selecciona la opción de mostrar *password* (Display Password) y pulsa X para seleccionar. Esto mostrará el *password* del nivel en el que estés jugando. Cuando aparezca el código en pantalla introduce la siguiente combinación de botones:

**Izquierda, Círculo, Círculo, Derecha, X.**

A medida que vayas introduciendo los botones correctos escucharás un sonido. Si el código ha sido aceptado también deberás escuchar un sonido y el truco estará disponible en el menú de pausa.




## ASTÉRIX

En la pantalla de selección de idioma mantén pulsado Triángulo e introduce la siguiente combinación:

**Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba**

Si has introducido el código correctamente aparecerá en tu pantalla el mensaje **Cheat Modo Active.** Una vez has activado el truco puedes seleccionar el idioma que prefieras. Ahora, cuando escojas una nueva partida desde el menú principal, podrás seleccionar cualquiera de los niveles en 3-D, subjuegos o ir a la sección de estrategia desde el menú de trucos.

TOP SECRET



ALGUNOS DICEN QUE ES EL MEJOR JUEGO QUE EXISTE. OTROS LO CONSIDERAN EL MEJOR JUEGO PLAYSTATION DE LA HISTORIA. TODOS COINCIDEN EN QUE ES ABSOLUTAMENTE ALUCINANTE. ESTO ES *METAL GEAR SOLID*. DIFÍCIL, NO OBSTANTE. PERO SI SIGUES NUESTROS CONSEJOS NO PUEDES FALLAR (DEMASIADO).

# METAL GEAR SOLID

## LOS **JEFES**

NINGÚN JUEGO ESTARÍA COMPLETO SIN UNA BUENA COLECCIÓN DE ENEMIGOS. CADA UNO CON SUS HABILIDADES ÚNICAS Y SUS PROPIOS ATRIBUTOS. AQUÍ TIENES UNA GUÍA DE CÓMO ACABAR CON TODOS ELLOS.



JEFE UNO:

### REVOLVER OCELOT

DIFICULTAD: 6/10

Para ser el primer jefe, Revolver Ocelot es bastante difícil. Tienes que perseguirlo y dispararle siempre que se te ponga a tiro. El secreto para derrotarle sin gran dificultad es correr constantemente y disparar sólo cuando lo tengas a tiro, que es cuando se para a recargar su arma. Después de disparar seis balas, Ocelot tiene que recargar; esto te brinda la oportunidad perfecta para despacharle una buena dosis de plomo. Constantemente aparecen balas de Socom por ahí, pero no intentes hacerte con las que están cerca del centro o, si lo haces, ten cuidado. Un movimiento en falso y todo el lugar podría estallar en pedazos.

JEFE DOS:

### EL TANQUE

DIFICULTAD: 6/10

Lo primero que se te ocurre pensar es ¿cómo diablos me cargo yo un tanque? Probablemente, la parte más difícil con este jefe sea acercarse a él, porque no deja de lanzarte proyectiles. La mejor táctica sería pegarte al precipicio de la izquierda, ya que hay un montículo de tierra a la mitad de camino que le impide al tanque dispararte. Cuando estés cerca, no te pares. Si te detienes, el tanque te aplastará. Para vencerlo, tienes que colarle dos granadas justo arriba, para destruir sus dos cañones. Las granadas van apareciendo por todas partes, así que este jefe no debería causarte mayores complicaciones.



JEFE TRES:

### NINJA

DIFICULTAD: 7/10

Cuando la batalla empiece intentarás dispararle, pero lo único que conseguirás es que él intercepte todas tus balas con su espada. ¿Cómo vencerle? Olvídate de tu arma y enfréntate a él cuerpo a cuerpo. Así podrás empezar a ser efectivo. Al cabo de un rato, activará un traje que le hace invisible. Ponte tus gafas térmicas. Continúa machacándolo a patadas y a puñetazo limpio, siempre sin perder de vista tu barra de energía. También puedes lanzar al aire granadas de fragmentación, pero mejor te guardas esa baza para más adelante, cuando el ninja empieza a pasearse tranquilamente mientras te va descargando unos puñetazos de campeonato. Entonces sí, dale de metralla hasta que se harte y podrás destrozarlo a tu antojo. Cuando te pida más, asegúrate de que vas bien cargado y empieza a bombardearle con tu Fa-Mas. Después de unos cuantos disparos, estará acabado y se retirará a mejor vida.



JEFE CUATRO:

### PSYCHO MANTIS

DIFICULTAD: 4/10

Antes que nada, lanza una granada stun para dejar a Meryl sin sentido. Aquí te hará falta tirar de pensamiento lateral. Después de haber valorado tus acciones anteriores y haber leído tu tarjeta de memoria, Pyscho Mantis resulta casi imposible de combatir a base de armas o puñetazos, así que ¿qué puedes hacer? Él continuará leyendo tu mente, y sabrá dónde vas a disparar. Pues bien, lo que él está leyendo es el puerto del pad, así que, para darle, todo lo que tienes que hacer es utilizar el segundo puerto. De esta forma, él no puede leer tu pensamiento y resulta muy fácil de vencer. Equípate con tus gafas térmicas y, cuando empiece a usar sus poderes de telequinesis, túmbate en el suelo. De vez en cuando, Psycho irá reanimando a Meryl, así que ten siempre una granada stun a mano.

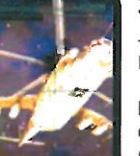


JEFE CINCO::

### SNIPER WOLF

DIFICULTAD: 6/10

Después de que disparen a Meryl tendrás que encontrar un rifle de francotirador. Vuelve a la armería B2, en el Hangar de Tanques, y lo encontrarás en una de las estancias de la zona. Luego, regresa allí donde ha caído Meryl e inicia un duelo de francotiradores. Asegúrate de equipar bien tus raciones y tu PSG 1. Puede que Sniper Wolf te dispare antes de que estés preparado, pero esto es normal. Toma un poco de tranquilizante para mantener tu pulso firme y no pierdas la concentración (más tarde te explicaremos dónde están los tranquilizantes). Después de asestarle el primer disparo, las cosas serán mucho más fáciles. En cuanto quede al descubierto, dispárale antes de que vuelva a cubrirse. Mientras vuelve a esconderse, no caigas en la tentación de disparar a las ratas que pasan por arriba, porque Sniper Wolf podría escabullirse hasta el otro lado de la torre antes de que puedas decir nada.



JEFE SEIS::

### THE HIND D

DIFICULTAD: 7/10

Primero asegúrate de que cuentas con el lanzamisiles tierra-aire Stinger. Luego equípate con el chaleco antibalas y asegúrate de tener la vida llena. Siéntate detrás de la

estructura que hay en medio del nivel. Equipa el Stinger y apunta al helicóptero. Espera a verlo con claridad y, entonces, dispara. Tendrás que irte desplazando cada vez alrededor de la estructura central, porque en cuanto le alcances, enseguida apuntará al lugar de donde provenía tu disparo y te atacará con ametralladora. Después de darle unas cuantas veces, lanzará un misil. Sube a la parte más alta del escenario para esquivar la explosión. Repite el mismo procedimiento hasta que consigas derribarlo.



JEFE SIETE::

### SNIPER WOLF II

DIFICULTAD: 3/10

Cuando salgas al campo nevado tendrás que enfrentarte a otro duelo con Sniper Wolf. De todos modos, esta vez será mucho más fácil. Puedes seguir fiel a los mismos métodos que utilizaste en el anterior enfrentamiento, tomando el tranquilizante para mantener tu puntería firme, y someterla a base de disparos, o bien puedes probar con un método más fácil y seguro: ve a la esquina inferior derecha del Campo Nevado —donde estarás a salvo—, saca tu lanzamisiles Nikita y dispara los proyectiles por control remoto. Sólo tienes que lanzar uno, luego guiarlo a través de los baches y montículos de nieve y estampárselo a Sniper Wolf por la espalda. Repite el procedimiento unas cuantas veces, y listo. Fácil cuando se sabe cómo. Los Nikita tienen una microcámara integrada, así que puedes mantener pulsado Triángulo para dirigirlo en primera persona (te será más fácil dar en el blanco).



JEFE OCHO::

### VULCAN RAVEN

DIFICULTAD: 4/10

Este jefe tiene un campo de visión enorme, pero, por suerte, hay un montón de cajas por ahí que reducen su visibilidad. Existen tres formas de vencer a este jefe. Puedes moverte, esconderte, lanzar un misil Nikita y, entonces, guiarlo para alcanzarle por la espalda. (Tienes que hacerlo por la espalda, porque, de otra forma, si ve el misil, le disparará.) Si esto te parece demasiado complicado, también puedes ir hasta un cruce y equiparte con el Stinger. Cáptalo en tu objetivo y, en cuanto veas asomar el cañón de su arma por la esquina, dispara. Luego, desactiva el Stinger y sal pitando de ahí. Ésta es la manera más rápida de despachar el asunto y, en teoría, la más segura, siempre y cuando deselecciones el Stinger lo bastante rápido. La mejor técnica es colocar C4 en un cruce, esconderte lejos y utilizar el radar para saber en qué momento debes detonar. Es el mejor sistema, pero como tendrás pocas cargas, no recurras al C4 hasta el final (cuando Vulcan te persigue corriendo).



JEFE NUEVE:

### METAL GEAR REX

DIFICULTAD: 9/10

Éste es, posiblemente, el jefe más duro del juego. Aquí el tema se divide en dos partes, aunque ambas requieren la misma estrategia. Tu primer objetivo es destruir el radar. El arma ideal para esto es el Stinger. El problema es que si te acercas demasiado al Rex, éste empleará sus láseres y ametralladoras para mantenerte a raya y, por otro lado, si te alejas demasiado, te enviará misiles dirigidos. Aquí la clave reside en mantener el ambiente cargado de metralla utilizando granadas chaff. De esta forma, la metralla desviará la señal de sus misiles rastreadores y, siempre que te mantengas en movimiento, estarás a salvo. Sin embargo, esto significa que tienes que equiparte con granadas chaff, lanzar una, apartarte, seleccionar el Stinger, captar el objetivo, disparar, deseleccionar el Stinger, volver a esquivar, equiparte otra vez con granadas, lanzar otra, y así sucesivamente. Esto es muy complicado, pero es el método más seguro para vencer al Metal Gear Rex. Cuando el radar quede inhabilitado tendrás que volver a repetir la misma operación, sólo que esta vez tendrás que centrarte en la cabina de mando propiamente dicha. En la esquina inferior derecha del hangar encontrarás una ración; también irán apareciendo cajas de granadas chaff y misiles Stinger. El segundo método para acabar con el Metal Gear Rex es más difícil, pero te ahorrarás las granadas. A ver: el Rex tiene un determinado «ángulo muerto» en el que no puede atacarte. Si te colocas a una distancia media, te atacará con el láser. Justo a medio metro de lo máximo que alcanza el láser, no puede alcanzarte con los misiles (aunque lo intentará) ni con la ametralladora. Eso quiere decir que, mientras intenta alcanzarte con el rayo, tendrás unos dos segundos para apuntar a la cabina y disparar. Por supuesto, en cuanto termine la descarga láser, el Rex retrocederá o avanzará un paso para volver a tenerte a tiro. Tendrás que huir, volver a provocarle a media distancia para que ataque con el rayo, separarte medio metro, apuntar, disparar, volver a huir... ¿Te atreves?



JEFE DIEZ:

### LIQUID SNAKE

DIFICULTAD: 7/10

La batalla contra el jefe final. Esto va a consistir en una pelea cuerpo a cuerpo con Liquid Snake. Tendrás que usar los puños. Sólo dispones de dos minutos y medio para acabar con él, así que necesitas emplearte a fondo en la lucha cuanto antes. Asegúrate de que te acercas a él lo suficiente como para poder asestarle los tres golpes de que se compone tu combo. Después de un rato, él empezará a propinarte unos dobles bastante perjudiciales para la salud, pero todavía puedes superarle con tu triple combo si estás lo bastante cerca de él. Cuando se quede sin energía, tienes que tirarlo por el borde para vencerle. No te molestes en darle el pasaporte, porque, como tú, se agarrará al borde y volverá a subir. Después de derribarle, todavía te quedará una escenita de persecución, pero es bastante fácil. Sólo tienes que seguir disparando a Liquid Snake desde el Jeep y, después de un rato, el túnel se terminará y el juego también. Como con los Nikita, aquí puedes mantener pulsado Triángulo para disparar en primera persona. Te será mucho más fácil y experimentarás una sensación de velocidad que para sí la quisieran muchos juegos de carreras.



TOP SECRET

# LOS NIVELES

ESTO NO PRETENDE SER UNA GUÍA EXHAUSTIVA, LO QUE HEMOS HECHO ES ESCOGER LAS PARTES DEL JUEGO QUE NOS PARECEN MÁS DIFÍCILES. Y AQUÍ TE LAS DESCRIBIMOS CON DETALLE. ¡QUE LO DISFRUTES CON SALUD!



SECCIÓN 5 - B2:
## LA ARMERÍA

Esta área consiste en una gran estancia, con seis habitaciones más pequeñas en su interior: tres arriba y tres abajo. Para que nos entendamos, vamos a considerar que van del 1 al 6, empezando a contar que la habitación superior izquierda sea la número 1 y acabando por la sexta habitación en la esquina inferior derecha.
Cuando se detenga el ascensor, ve directamente a la habitación número 4. Recoge las granadas y luego ve a la habitación 2 y hazte con el C4. Una vez hecho esto, observa atentamente las paredes a los lados del ascensor. ¿No te parecen un poco «descascarilladas»? Échalas abajo con un C4 y recoge todas las chucherías que encuentres. Haz lo mismo con la pared situada en la parte inferior izquierda de la habitación. Baja por el pequeño pasadizo y derriba la siguiente pared. En este nuevo pasaje encontrarás dos paredes más que destrozar. Elimina la pared superior y sube. Aquí es donde te encontrarás con el primer jefe. Si en algún momento te quedas sin C4, bastará con que vayas en el ascensor a otro piso y vuelvas a éste: habrá nuevas cargas de C4 donde recogiste las primeras.



PARTE 10:
## EDIFICIO NUCLEAR B2 Y LABORATORIO

Sal del ascensor y entra, por la puerta que tienes en frente, a la habitación que está llena de gas. Párate enseguida porque el suelo está electrificado. La única forma de atravesarlo es disparando un misil con tu Nikita y guiarlo hacia abajo por el pasadizo, a la izquierda, luego dentro de la siguiente habitación, arriba, y al interior de la habitación del final. Todo esto a fin de darle al panel de control del suelo (con la cámara en primera persona te costará mucho menos). Cuélate por la primera puerta que te encontrarás enseguida y hazte con la máscara de gas. Ahora ya podrás recorrer la zona tranquilamente.



PARTE 11:
## EDIFICIO NUCLEAR B1 PT. 2

Sal del ascensor y entra en la oficina grande. Aquí tendrás que descubrir quién es Meryl. Puedes utilizar tu mira telescópica para observar el trasero de cada uno de los guardas y decidir cuál de ellos tiene contornos más femeninos. Como alternativa, también puedes optar por dispararles a todos y escuchar a ver cuál pega el grito más agudo. Pero, si llevas un poco de prisa, sepas que Meryl es la de la izquierda. Deja que te vea, luego síguela hasta el servicio de señoras para conseguir la llave PAL y la tarjeta magnética del Nivel 5. En cualquier caso, si esperas fuera, ella irá al servicio de señoras de todos modos. La sala en la que se encuentra con los malos tiene varias habitaciones adyacentes: en una de ellas están los tranquilizantes para apuntar mejor en el modo francotirador y en otra hay un botiquín con el que podrás curarte el resfriado de después.

PARTE 13:
## PASADIZO SUBTERRÁNEO

Sniper Wolf disparará a Meryl. Cuando todo el jaleo haya terminado, vuelve al Hangar de Tanques y baja al B2. Entra en la habitación número 1 (arriba a la izquierda) y recoge el PSG 1. Ten cuidado y evita los rayos infrarrojos. Luego, regresa al área donde Sniper le ha disparado a Meryl. En tu camino de vuelta, entra en la oficina situada en el B1, en la



segunda casa del Edificio Nuclear 1, y recoge la caja de cartón B.

PARTE 14:
## TORTURA Y CAUTIVERIO

Aquí te van a torturar. Para sobrevivir, todo lo que necesitas hacer es darle al Círculo tan rápido como puedas. Tendrás que soportar cuatro sesiones de tortura. Si llegas a un punto en el que crees que la vas a palmar, pulsa SELECT antes de que ocurra. Ahora bien, ten en cuenta que esta escena decide el final al que llegues más adelante, que dependerá de si has aguantado o te has tenido que rendir. A pesar de que el tipo te dirá que si utilizas un pad con disparo automático (*autofire*) él lo notará, puedes utilizarlo con tranquilidad, porque no es cierto. Para electrocutarte te habrán quitado la ropa, y por eso pillarás un resfriado. Después, si no te curas, tus estornudos podrían delatar tu presencia, así que utiliza el botiquín que hemos comentado antes.
Ya en la celda, cuando el guarda se duerma, escóndete bajo la cama, y, cuando vuelva a entrar, sal y cárgatelo. Otro método es tumbarse en el suelo y utilizar el bote de ketchup. Bajo tu cuerpo aparecerá un charco rojo, el guardia se asustará al verte creyendo que te has suicidado, abrirá la celda para ver qué pasa y no tendrás más que darle un par de mamporros para escapar. Si no consigues hacer esto, la tercera vez que te encuentres en este lugar el Ninja derribará la puerta. Una vez fuera, vuelve por el pasillo hasta la sala de tortura y no olvides recoger la caja grande de color rojo que contiene todas tus pertenencias (entre ellas, la ropa).



PARTE 15:
## TORRE DE COMUNICACIONES A

Baja corriendo por el pasillo y entra por la puerta. Esto hará sonar una alarma,



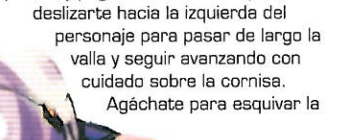


así que recoge la cuerda y las granadas stun y sal de ahí enseguida. Sube corriendo las escaleras, lanzando las granadas para librarte de los enemigos que se te acerquen demasiado. Si lo prefieres, también puedes avanzar más despacio e ir colocando minas Claymore tras de ti. Éste es un buen sistema para evitar que los guardas te anden pisando los talones. Sin embargo, si optas por utilizar este método, asegúrate de que hay suficiente espacio de separación entre las minas. Si no lo haces así, cuando una explote se llevará a las otras detrás. Esto, además de un desperdicio de minas, significaría que continúas teniendo al resto de los guardas pegados a tu espalda. Y si eres habilidoso apuntando, usa el Fa-Mas para toda la escalera (ahorrarás munición y te lo pasarás mejor). A medio camino verás una puerta. Ignórala. Todavía no puedes abrirla.
Tú sigue corriendo y lanzando granadas stun. Cuando llegues arriba, sal afuera y sube las escaleras (más arriba a la izquierda). Avanza hacia delante hasta el satélite y observa la alucinante escena de vídeo. Después de que el satélite haya sido destruido, equípate con la cuerda, ve hasta el borde y saltará una secuencia de vídeo. Después empezará la secuencia de rappel (descenso en rappel, nada que ver con el futuro que cuentan las estrellas). El Coronel se pondrá en contacto contigo y te dará todas las instrucciones sobre cómo ejecutar el descenso.
Aquí ten cuidado con el vapor y las balas. Cuando llegues a tierra, el helicóptero dejará de perseguirte. Aquí puedes hacer volar la puerta para abrirla, pero es mejor que no la cruces ahora. Deberías equiparte con tu PSG 1 y librarte de los tipos que te están esperando al otro lado del puente en el que te encuentras. También puedes hacerlo con un par de misi-

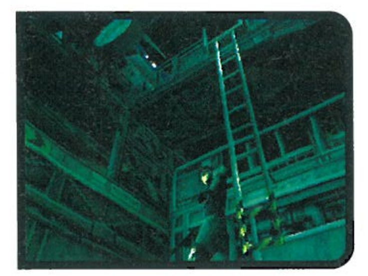
les Nikita. Cuando estén bien muertos, sube corriendo por el camino y entra por la puerta. Mejor que sigas corriendo cuando aparezca Liquid en su helicóptero. Ten esto bien presente si no quieres acabar sirviendo de colador.

PARTE 17:
## ALTOR HORNOS

Líbrate del primer guarda con unos cuantos disparos de tu Socom y recoge la munición que encuentres. Luego, ve hacia la derecha y sigue el más largo de los dos puentes. Cuando llegues a un escenario en el que parece que no puedes continuar, ve a la pared de la izquierda y pégate a ella. Ahora podrás deslizarte hacia la izquierda del personaje para pasar de largo la valla y seguir avanzando con cuidado sobre la cornisa. Agáchate para esquivar la







grúa cada vez que se acerque y sigue avanzando hasta el final cuando tu cabeza no corra peligro. Cuando llegues al otro lado sigue el puente bajando por las escaleras. A la izquierda encontrarás algo de munición y una ración. Baja por el puente de la derecha y atraviesa la entrada que hay en la pared sur (si ya posees el chaleco antibalas, ignora esta parte y entra directamente a los Altos Hornos por la puerta norte). Aquí tendrás que cruzar a través del vapor. Tendrás que esquivarlo, correr y avanzar a rastras para pasar. Una vez en el exterior, recoge el chaleco antibalas y la munición y vuelve atrás. Ahora atraviesa la puerta grande que hay en la pared norte (opuesta a la apertura por la que acabas de salir) para abandonar los Altos Hornos.

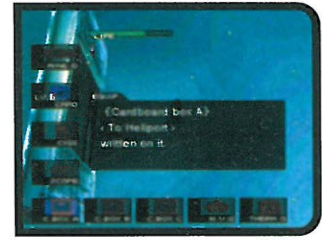
vuelve de nuevo a la sala de control de arriba y entra. Asegúrate de tener la llave seleccionada, sube hasta llegar al ordenador portátil que se encuentra al final de todo, a la izquierda, y utilízala. Hay otros dos ordenadores para los que también necesitarás la llave, pero, para utilizarla, antes tendrás que cambiar su color. Primero tienes que conseguir que sea azul y luego roja, justo en este orden. Para ponerla azul, regresa al almacén (donde te encontraste a Vulcan Raven) y corre por ahí hasta que cambie de color. Cuando vuelvas hacia el ordenador, intenta golpear a los cuervos que hay en el montacargas (recibirás un mensaje del Coronel que te dirá que no te pagan para espantar pajarracos). Bueno... Cuando vuelvas a la sala de control, inserta la llave PAL en el ordenador portátil de color azul. Segunda parte completada.

PARTE 19:
## BASE SUBTERRÁNEA

Sube por el pasadizo que sale al REX, luego ve hacia la derecha y sube por la escalerilla. Gira a la izquierda, sube y trepa por la siguiente escalera. Vuelve a subir otra escalerilla más y baja al otro lado. Avanza siguiendo por el pasadizo, cargándote a todos los guardas en tu camino, y sube las siguientes escaleras. Después de la escena de transición, vuelve al piso inferior del REX y métete en el agua para encontrar la llave PAL. Si te parece que no la encuentras, dispara a todas las ratas que veas porque puede que alguna de ellas la haya recogido. Si se te pega al cuerpo una bomba escondida en el agua, selecciónala rápidamente en el menú de armas y pulsa «disparo» antes de que se acabe la cuenta atrás para que Solid la lance lejos y no le explote en los morros. Una vez te hayas hecho con la llave PAL,

Ahora tendrás que calentar la llave. Para ello, deberás acudir a los Altos Hornos. Cuando llegues allí, vuelve a correr por la zona hasta que la llave cambie de color. Regresa a la sala de control antes de que la llave recupere su estado anterior. Inserta la llave roja en el portátil rojo. Esto activará una escena de vídeo, además de una alarma y un montón de gas. Llama a Otacon al 141.12 y él te abrirá la puerta. Sal de la habitación y gira corriendo a la derecha. Aquí te encontrarás con Liquid Snake. Después de una agradable charla acerca de cómo es posible que tú heredaras todos los buenos genes y él todos los malos, tendrás que enfrentarte al jefe más duro del juego: ¡el Metal Gear Rex!

## CAJAS PRÁCTICAS



UTILIZA LAS CAJAS PARA ESCONDERTE,



COMO UN MEDIO DE TRANSPORTE,



O PARA ATRAER A LA FAUNA.

**En *Metal Gear Solid* hay tres cajas de cartón. La primera de sus utilidades es que son perfectas para esconderse en su interior. Además, puedes incluso levantarte y caminar con ellas, como en los dibujos animados. Los guardas son bastante tontos y suelen limitarse a decir «Bah, no es más que una caja» y pasar de largo (aunque si utilizas una caja que no pertenece a esa área, sabrán que es una trampa y dispararán contra ella). Esta facultad resulta muy útil en lugares —como el edificio nuclear B1— en los que no puedes emplear armas.**

**Cuando ya te hayas pasado el juego al menos una vez, también te servirán de medio de transporte. Cada caja lleva una dirección de envío; así que si te subes a un camión, seleccionas la caja del escenario al que quieres ir y esperas, te transportarán a ese lugar de destino.**

**La tercera función se da cuando te encuentras en las cuevas. Después de que Meryl te diga: «¿Qué pasa? Creía que se te daban bien los perros», intenta darle un sopapo y escóndete rápidamente en una caja. Llegará un cachorro de lobo y levantará la patita. De este modo, olerás a lobo y esto te facilitará mucho las cosas cuando tengas que volver por aquí más adelante. ¡Increíble!**

# SPEEDSTER

## ¡Por fin el volante definitivo para PlayStation! Más vale tarde que nunca, ¿no?

**Producto:** Speedster

**Fabricante:** Fanatec

**Distribuidor:** Ardistel

**Precio aprox.:** 15.990 pesetas



A estas alturas creíamos que era imposible diseñar un volante mejor que los que ya existían para PlayStation. Cuando analizamos el Sting Ray Turbo Shock en *PSMag* 29 nos quedamos de piedra: «¡Con vibración y freno de mano! ¿Cómo no se le había ocurrido a nadie antes?». Sin embargo, poco le ha durado el trono de «mejor volante» al Sting Ray...

El Speedster nos ha hecho comprender muchas cosas. Cuando veíamos un volante para PC, pensábamos: «Vaya, nunca tendremos algo así para nuestra consola. Esto sí que son periféricos serios». Y es que los volantes para ordenador son verdaderas bestias, enormes y pesados, robustos, precisos, duros... ¡como el Speedster! Con este aparato hemos visto lo que hasta ahora no nos habíamos atrevido a decir en voz alta: *todos los volantes para consola hasta la fecha eran de juguete*.

### CARACTERÍSTICAS GENERALES

El aro es enorme y muy grueso. Está recubierto de caucho, por lo que se ajusta a la mano a la perfección y nunca resbala. Tiene un giro de unos 135°, pero la resistencia al giro es tan progresiva y notable que apenas podrás virarlo al máximo con todas tus fuerzas.

Todos los botones estándar del mando se encuentran en la parte central, fuera del volante propiamente dicho, de forma que puedes sujetarlo como mejor te convenga, deslizar la mano por su superficie con toda la libertad del mundo, cambiar de mano... La cruceta digital, para desplazarte por los menús, está en la cara frontal de la base, lejos de los botones para no estorbar innecesariamente durante la partida. Y los pedales... ¡son los primeros que soportan nuestros malos



tratos en carretera! Resistentes a los pisotones, precisos, separados, con una base también de caucho para que no te resbale el pie y, por si acaso, con ventosas en la parte inferior para que no se deslice por el suelo cuando frenas de repente en una curva cerrada.

A los puristas se les habrá iluminado la cara cuando hayan visto la palanca de cambios en la foto. En efecto, el Speedster también tiene palanca para el cambio de marchas, aunque no es como la de sus competidores: es metálica. Igual de fir-

## A PRUEBA CON...

**En general, con todos los juegos de carreras funciona mejor que ningún otro volante, por una sencilla cuestión de comodidad y realismo al tacto, pero hay algunos casos particulares en los que llama la atención:**

**[1] *V-RALLY 2***
**Es perfecto. *V-Rally 2* tiene un defecto muy serio cuando se juega con Dual Shock: al girar a tope el stick a derecha o izquierda, las ruedas se quedan atravesadas y se pierden dos o tres velocidades (con marchas automáticas), un montón de aceleración (con marchas manuales) y casi toda la velocidad (con marchas automáticas o manuales). Eso no pasa con el Speedster, porque resulta casi hercúleo girarlo a tope. Una combinación explosiva.**

**[2] *COLIN MCRAE RALLY***
**Otra combinación explosiva. Ni siquiera el freno de mano del Sting Ray Turbo Shock te proporcionará una sensación de realismo como la que da el Speedster. La gruesa palanca de cambios, la fidelidad analógica de los pedales y el control total sobre el giro que te ofrece van mucho más allá de lo que habíamos creído posible. Gracias al Speedster, a *Colin McRae Rally* todavía le queda mucha vida. ¡Parece un juego nuevo!**

**[3] *DRIVER***
**Uno de los «defectos» de *Driver* era el mismo que el de *V-Rally 2*: que al girar a tope el stick analógico, el coche derrapaba. No siempre querías torcer al máximo, es que «se te escapaba sin querer», ¿verdad? Pues problema resuelto: con el Speedster no torcerás nunca al máximo sin querer. Es más: necesitarás algo más que «querer» para torcerlo al máximo. Y en cualquier caso, nunca lo necesitarás.**

1


2


3


4


**[4] *RIDGE RACER TYPE 4***
**Lo que decíamos antes: Namco ha programado *RRT4* para que sea perfectamente compatible con el JogCon, y para que no funcione del todo bien con ningún volante. El Speedster no es una excepción. Funciona, sí, pero no tan bien como el mando para el que está hecho. No obstante, eso no es por culpa del Speedster, sino a causa de las curiosas «técnicas de marketing» de Namco...**

me y resistente que el resto del aparato. Hace un característico «click» cuando la desplazas adelante o hacia atrás, algo muy útil para saber si has cambiado o no de marcha (cuando uno va a doscientos por hora no tiene tiempo de buscar en pantalla el siempre diminuto marcador de velocidades), y está ligeramente torcida hacia atrás (hacia ti) para que su acceso resulte más intuitivo. Todo está perfectamente pensado.



### ¿INCOMPATIBILIDADES?

Ninguna. El Speedster es compatible con todos los juegos, o al menos con todos con los que son compatibles el resto de los volantes. Eso significa que el dichoso *RRT4* continúa funcionando mejor con su JogCon, claro. Pero *RRT4* es un arcade, y los usuarios que juegan con volante suelen ser los aficionados a la simulación, ¿no? *Gran Turismo, Colin McRae Rally, C3 Racing, V-Rally* y su reciente continuación... Y con ninguno de estos hay problemas. Todos funcionan de maravilla, como funcionarían con un Dual Shock. O mejor, en el caso de *V-Rally 2*. Dirígete al apartado «A prueba con...». Íbamos a citar como defecto que el Speedster no vibra, pero ¿es eso un defecto? En un aparato tan pesado y robusto, la vibración tendría que haber sido un terremoto para dejarse notar. Y para un leve tembleque en las yemas de los dedos tras un accidente mortal —como el que producen el resto de los volantes *con vibración*—, casi es mejor que no haya nada.

¿La base? Puede parecer incómoda, vista aquí, pero puedes jurar que es el volante más cómodo que has visto jamás: la parte delantera se coloca sobre la superficie de una mesa y se adhiere mediante ventosas, mientras que la parte frontal se «monta» sobre el borde de la mesa. Además, por si acaso, el aparato viene con unos pequeños tornos que permiten fijar el periférico a la mesa. No podría ser más cómodo, en serio.

¿Y qué tal los pedales? Perfectos, aunque si eres de los que prefiere jugar sin ellos, tienes un pequeño problema: no tienen clavija. O sea, que están unidos a la base del volante mediante un cable, sin puerto. No se pueden quitar. Puedes usar los botones X y Cuadrado del panel frontal del volante en lugar de los pedales, si quieres, pero no puedes desenchufarlos y guardarlos. No obstante, no se nos ocurre ninguna razón para querer prescindir de unos pedales tan fantásticos y cómodos, así que tampoco entenderemos esto como un defecto.

### NADA, QUE ES PERFECTO

Es el mejor volante para PlayStation, sin lugar a dudas. Es *un volante para adultos*, por decirlo de algún modo. El periférico que todos los usuarios de PlayStation mayores de 20 años llevaban una eternidad esperando. Pesado, suave, duro, recio al tacto, preciso a la hora de jugar, cómodo de colocar, versátil, con una fantástica palanca de cambios y unos pedales inimitables. Es el volante definitivo.

Lo malo es que, a estas alturas —con la PlayStation 2 a la vuelta de la esquina y las tiendas repletas de volantes diferentes—, ya casi todo el mundo tiene un volante. ¿Cuántos usuarios de PSX quedan que quieran un volante y no se lo hayan comprado ya? Lástima que el Speedster no apareciese hace uno o dos años...




**OPINA**

**El Speedster es el volante definitivo. Todo lo que hemos visto hasta ahora eran sólo juguetes. Si eres un usuario de PlayStation mayorcito, te gustan los simuladores y todavía no tienes volante, regálate un Speedster. Te lo agradecerás eternamente.**

**10 SOBRE 10**

# Cartas

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es




**En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.**

## EN BUSCA DEL MESÍAS

Hola. En primer lugar, me presento: soy Javi, de Valencia, y tengo 20 años. Os quería felicitar por el estupendo trabajo que realizáis en esta revista (sé que os mola que os peloteen). También os quería felicitar por los CD de demos que regaláis con cada revista (exceptuando el de *Tekken 3*, claro). Pasemos a las preguntillas:

1. Primero desearía saber qué pasó con un juego llamado *Messiah* (tenía una pinta y un argumento estupendos). No hemos vuelto a saber nada más de él y sin embargo sí que pudimos disfrutar de la bazofia de su hermano de compañía *Wild 9*.
2. Desearía saber qué pasa con otro «expediente X» de los videojuegos: *Parasite Eve*.
3. ¿Sabéis cuándo saldrán *Syphon Filter* y *Silent Hill*? ¿Se traducirán a nuestro idioma? A ver si os enrolláis y nos deleitáis con unas demos jugables para meses venideros.
4. ¿Para cuándo *Tomorrow Neves Dies* y *Ace Combat 3*?
5. Por último me gustaría formular una pregunta que seguro que muchos se hacen: ¿cómo se puede llegar a trabajar (si se le puede llamar así) en la editorial de una revista de videojuegos? ¿Hay que realizar unos estudios «específicos» o con «beneficiarse» a la directora ya vale?

Bueno, chicos, ya me despido.

PD: Ésta es la carta número 3.000.000 que os escribo, así que espero que la publiquéis, porque ya no me queda ni tinta.

**Javier López**
**Valencia**

**Hola, Javi. Tienes razón en todo lo que dices: hacemos un trabajo estupendo, nos encanta que nos peloteen y nuestras demos son las mejores. Seguimos:**

**1. *Messiah* es el gran misterio de los últimos tiempos. Hace casi un año que lo vimos en la ECTS, la feria londinense anual de videojuegos, y estaba apenas empezado. La compañía, Shiny Entertainment, se aventuró a dar fechas cuando el juego no era más que «una demo corta que funcionaba mal», y es natural que se retrase. No obstante, tenía muy buena pinta. No puedes esperar que se tarde lo mismo en programar algo como *Messiah* que lo que se debió tardar en hacer *Wild 9*...**

**2. Pasa que salió en Japón hace eones y aquí no parece que vaya a salir. Posiblemente Sony pensó que era demasiado japonés. Tampoco obtuvo la acogida que se esperaba. Nosotros lo hemos probado y la verdad es que no nos impresionó. Estaba bien, pero ya está. Quizás no jugamos lo suficiente...**

**3. *Syphon Filter* estará en la calle en julio, más o menos cuando esta revista llegue a tus manos. Sony España dice que estará traducido. De todos modos, aun en inglés, es perfecto. En cuanto a *Silent Hill*, todos en la redacción de *PSMag* estamos rezando para que Konami no lo traduzca, si el resultado es que se repita lo que sucedió con *Metal Gear Solid*: meses y meses de retraso en España mientras el resto del planeta disfrutaba de él. Aunque tampoco hay tantos diálogos como en *Metal*, eso también es cierto. Puede que lo traduzcan más rápido. De una u otra forma, el inglés de *Silent Hill* es bastante sencillo, y ni siquiera es necesario comprenderlo todo para avanzar en el juego. Saldrá dentro de un par de meses, si todo va bien. La pregunta es: ¿todo irá bien? Para terminar, demo jugable de *Syphon Filter* en el CD de tu *PSMag* del mes que viene.**



**4. Otros dos misterios más. Es casi seguro que *Ace Combat 3* será el primero en llegar, más o menos en noviembre, pero puede pasar de todo. En cuanto a *Tomorrow Never Dies*, puede que EA lo esté mejorando para no redundar en cosas que ya hayamos visto en *Syphon Filter* o en la estrella de Konami.**

**5. Tienen que darse diversas circunstancias. El colaborador ideal sería algo así como: un licenciado en periodismo que escriba bien, domine el inglés (si además sabe japonés, mucho mejor), controle de juegos más que nosotros, adore hacer la pelota a sus superiores, le encante traer cafés y pasteles para caernos bien, no espere cobrar jamás, trabaje mucho por la cara y esté dispuesto a todo a cambio de absolutamente nada. Por supuesto, no tenemos a nadie así, pero es nuestro sueño. Lo de beneficiarse a la directora nunca se nos habría ocurrido: para hacerlo hay que tener hielo en las venas en lugar de sangre...**

**Ya ves que te hemos contestado. Nos debes otros tres millones de cartas (hasta entonces no volveremos a contestarte).**

## TRUCO PARA *MGS*

Hola. Soy un asiduo de vuestra revista y he encontrado un buen truco para la demo de *Metal Gear Solid*. Lo que hay que hacer es recoger la pistola y las granadas, llegar hasta la escalera, bajar por ella y volver a subir. Vuelves al camión y hay un lanzamisiles Nikita, y si vas al lugar en el que estaban las granadas, ahora habrá explosivos de C-4 y balas para la Socom. Éste es mi truco y está comprobado por mí mismo, ¿a que mola?

**José**
**(Internet)**

**Mola cantidad. Enhorabuena.**

## *MUSIC BONUS DATA*

Hola. Quería saber en qué consiste *Music Bonus Data* del CD 28 de demos de *PlayStation Magazine*, si es un *add-on* para *Music*, porque yo tengo el juego completo. También quería que me contarais si valen la pena los 14 juegos Yaroze del CD 27.
Saludos.
**Juanlu Bermúdez**
**(Internet)**

***Music Bonus Data* es una demo de sonido. Contiene 11 pistas de audio, pero no podrás hacer otra cosa que escucharlas si no posees *Music* en primer lugar. En caso afirmativo, grabas las melodías en una tarjeta de memoria y las manipulas con ayuda del juego completo cargado en la consola. Y sí, los 14 juegos de Yaroze son una recopilación de los mejores juegos de la PlayStation negra que habían aparecido hasta ese momento. No te puedes perder esa colección, en serio. Para ser productos de aficionados a la programación son geniales.**

## GRACIAS SOBRE N64...

Hola. Os llevo leyendo desde hace mucho tiempo, y aunque he tenido alguna «aventurilla» con otras revistas, al final vuelvo a vosotros porque sois los mejores con diferencia. Esto no implica que no podáis mejorar, como, por ejemplo, ¿por qué no hacéis una lista con los juegos disponibles en el mercado? En esta lista se podría incluir la nota que le disteis y una pequeña reseña. Hay juegos de los que he estado esperando vuestra opinión y no habéis comentado nada, y no sé si es porque son muy malos o porque no se han publicado todavía.
Por cierto, os mando unos comentarios graciosillos sobre N64:

¿Qué sobra en esta relación?:
a) Batman
b) Spiderman
c) Superman
d) Un juego muy malo de N64
La respuesta correcta es la «d», porque los demás no existen.

Por otra parte, el otro día leí en una revista de la competencia un artículo que decía que en una encuesta realizada en Inglaterra, los usuarios de N64 rendían mejor sexualmente. Y es que no me extraña: a los pobres no les queda otra cosa que hacer, porque lo que es ese aparato... (la N64, se entiende).



P. ¿Qué hace un polígono en una pantalla de un juego de N64?
R. ¡Eco, eeeecoooo...!

P. ¿Y una textura?:
R. ¡Eco, eeeecoooo...!

P. ¿Y un polígono con una textura?
R. ¡Una fiesta!

P. ¿Cómo elegirías el peor juego de N64?:
R. Al azar.

Bueno, espero que con el peloteo y el humor se me publique la carta. Y una cosa más: quiero declararme públicamente ante ti, Lara. Te quiero.
¡Bueno, hasta otra!
**Juan Carlos**
**Linares (Jaén)**

**Qué carta tan divertida, nos ha encantado. Esperemos que no despierte susceptibilidades...**
**Nos parece muy mal que hayas tenido esas «aventurillas» con otras revistas. Suerte que has sido capaz de recapacitar.**
**Nos alegramos por ti, has salvado tu alma.**
**Lamentamos comunicarte que te equivocas en una cosilla: la revista ya es inmejorable. Una lista con todos los juegos que han salido ya para PlayStation sería tan larga como la factura del cirujano que fuese capaz de dejar guapa a nuestra directora. Eso no cabe en una revista. Ni en una enciclopedia por fascículos. Tienes razón en que no hemos analizado algunos juegos. Puede que no hayamos analizado en los 31 números que llevamos ni el 50% de los juegos para la gris que han salido al mercado. Y la razón es simple: algunos son tan malos que las compañías los comercializan sin mandárnoslos para que no podamos publicar nada sobre ellos. Así funciona la cosa, ya ves. Dicho de otro modo: casi nada que no hayamos analizado en *PSMag* y que esté a la venta tendría una puntuación superior a 2/10 en nuestro Veredicto.**
**Y ya que estamos con chistes sobre N64, vamos a ello (no puedes negarnos ese placer después de enviarnos los tuyos). Pero que conste que los contamos sin ánimo de ofender a nadie (todo el mundo conoce la diferencia entre hablar en serio y hablar en broma, ¿no?):**



**P. ¿Por qué los juegos de N64 son tan caros?**
**R. Porque los polígonos están hechos a mano.**

**P. ¿Cuál es el mejor juego de N64?**
**R. Cualquiera, con la consola apagada.**

**P. ¿Qué es lo más divertido que se puede hacer con una N64?**
**R. Usarla como bola de béisbol.**

**P. ¿Cuántos juegos tiene N64?**
**R. Menos que bits.**

**P. ¿Qué es un procesador gráfico Silicon Graphics en una consola de Nintendo?**
**R. Un desperdicio.**

**P. ¿Qué hace un juego de N64 en la estantería de una tienda de videojuegos?**
**R. Acumular polvo y ocupar sitio.**

**P. Qué es lo más divertido de un juego de N64?**
**R. Las instrucciones.**

**P. ¿Qué le diría Mario a la Princesa Zelda si un día se encontraran en medio del desierto?**
**R. Nada, porque en el cartucho no cabrían pistas de audio.**

**P. ¿Cuál fue el primer arado analógico de la historia?**
**R. El mando de N64.**

**P. ¿Cuánto pesa el mando de N64 con un Rumble Pak enchufado y con las pilas puestas?**
**R. No se sabe. Nadie ha sido capaz de levantarlo para ponerlo en la báscula.**

**P. ¿Qué tiene más acción que un juego de N64?**
**R. *Barrio Sésamo.***

**Bueno, basta ya por ahora. ¿Alguien se anima?**

## INGLÉS DE CUENCA

Saludos, amigos. En primer lugar, os felicito y os doy las gracias por esta sección, ya que soy un «PlayStationero» bastante corto de mente y suelo tener muchas dudas. Esta vez me dirijo a vosotros porque no consigo entender la cuarta misión de *Grand Theft Auto*. Empezamos el juego, en Liberty City, el jefe nos dice que nos dirijamos a los teléfonos de la parte sur del parque; llegamos y descolgamos el cuarto teléfono (contando de izquierda a derecha). Una voz nos dice: «We need two yellow cabs for a bank job. Bring'em to the docks in New Guernsey». Yo, con mi inglés de Cuenca, entiendo lo siguiente: «Necesitamos dos cabinas amarillas (en este caso de grúas, supongo) para un trabajo de banco. Tráelos a los diques (muelles, desembarcaderos, etc.) en New Guernsey». Vamos hacia allí. Llegamos, en efecto, a una cabina que señala la flecha. Me pongo justo en el sitio que señala la flecha, que es debajo de la grúa... Intento robarlo con el botón cuadrado, hago chocar un coche contra él y después lo hago explotar, disparo a la grúa, camino a su alre-



dedor, me pongo mil veces en el sitio que me indica la flecha... y me voy poniendo más amarillo que la misma grúa. Pero nada, la grúa ni se inmuta. Por favor, ¿alguien puede decirme qué tengo que hacer «with this yellow cab»? Gracias.
Espero vuestra respuesta.

**Jon Azkue**
**Barcelona**

**Vaya lío, ¿eh? Nuestro inglés también es de Cuenca, no te creas, pero sabemos algo que te puede ser de gran ayuda: los «yelow cabs» son taxis, no grúas. Lo que tienes que hacer es robar dos taxis y llevarlos al banco. Hala, a seguir bien. Recuerdos a todo el mundo cuando vuelvas a Cuenca a estudiar algún idioma... (es broma, es broma).**

## MAREANDO A MANTIS

Hola PlayConsoleros. Antes de nada me gustaría que publiquéis esta carta porque ya es la número 1,000.000 que os escribo, y tengo una deuda con mis padres de tanto folio y tinta que gasto. Quiero decir a la gente algo sobre *Metal Gear Solid*: ¡IMPRESIONANTE! No sólo es el mejor juego para la gris, sino que también es el mejor juego actual entre todas las consolas. Lo digo porque quien pretenda compararlo con *Zelda*, el de la «Ladrillo 64», es que no sabe lo que es un videojuego. *Metal* tiene unos gráficos excelentes, es súper adictivo y su argumento es mejor que el de cualquier película. En fin, al que no le guste es porque es de esas personas a las que sólo les gusta darle mamporros a un polígono.
Por cierto, en la lucha tan difícil contra Mantis lo único que hay que hacer es cambiar el controlador al segundo puerto. Entonces Mantis se volverá loco de tanto comer puño a la Solid...
El fallo del juego es no ser más difícil y largo, porque va desde el extremo facilón al extremo frustrante. Ya me he terminado el juego en modo «easy» y «medium», pero en el extremo...
También quiero alabar a *Silent Hill*, al que juego en una corta demo. Infunde un terror inmenso, aunque me gustan más los cambios de cámara de *Resident Evil 2*. Y ahora, unas cuantas preguntas:
1. ¿Saldrá *Silent Hill* en castellano?
2. ¿Qué es *Dino Crisis*? ¿Va a sustituir a *Resident Evil 3* en la gris?
3. ¿Saldrá *Resident Evil: Nemesis* para PlayStation 2?
Gracias por vuestra atención.

**Roberto Castro**
**Vigo (Pontevedra)**

**En efecto, *Metal Gear Solid* es impresionante, y ningún otro juego puede competir con su argumento. Sin embargo, como decíamos el mes pasado, sostenemos que en calidad de «juego» *Syphon Filter* es más divertido. Y más largo. Por supuesto, nada que ver con *Zerda 63*...**
**Gracias por el truco para matar a Psycho Mantis. Ya lo sabíamos (ahora), porque te lo da a entender por Codec el coronel Anderson, pero la primera vez que nos pasamos el juego todo estaba en japonés y... Ésta es una de las pocas razones por las que nos alegramos de que *Metal Gear* haya sido traducido.**
**No puedes comparar una demo de *Silent Hill* con el juego completo *RE2* (aunque, aun así, la demo de *Silent Hill* es ya mejor que todo *RE2*...). *Silent* también tiene cambios de cámara como los de la serie de Capcom, pero en escenarios tridimensionales. Lo verás en el juego completo. Suponemos que estás hablando de la demo de *Silent Hill* que viene de regalo con *Metal Gear Solid*, ¿no? Es la dimensión real de la escuela, no está nada mal, pero si vieras la dimensión irreal...**
**1. No está confirmado, aunque, como decíamos antes, si la traducción va a significar medio año de retraso, lo preferimos en inglés.**
**2. *Dino Crisis* es un juego de acción y suspense estilo *RE* pero con escenarios en 3-D y dinosaurios en lugar de zombis. No va a sustituir a nadie, pero será mejor que ningún *RE* (incluido *Nemesis*, la tercera parte de la serie).**
**3. No, por lo que sabemos. *Nemesis* saldrá para la PSX actual. Otra cosa es que Capcom esté programando un *RE* para la PSX2. Suponemos que sí, porque está programando un *RE* para cada consola, pero no sabemos nada. Capcom nunca suelta prenda hasta el último momento.**

## JUEGOS CORTOS

Amigos de Feedback: me llamo Felipe, soy licenciado en empresariales y tengo 23 años. Casi todos los juegos de PSX que tengo son de aventuras o de rol (o mezcla de ambos), aunque son los primeros los que más me gustan (estilo *Hard Edge* o *Resident*). El problema, y a eso viene mi queja, es que últimamente los juegos me duran cosa de tres, cuatro días o una semana a lo sumo. Tengo la suerte de poderme comprar casi todos los juegos que me gustan, pero me parece una tomadura de pelo que un juego como *Hard Edge* —que me ha parecido bastante bueno— dure sólo cuatro horas de juego real (tres días) y cueste 7.500 pesetas. *Grandstream Saga*, atractivo por aquello de los combates a espada y escudo y por su tridimensionalidad, basa todo su desarrollo y duración en recorrer cuatro templos escasitos para




encontrar cuatro versos (otros tres días). ¿Es que soy muy bueno o es que los juegos están basándose mucho en la tecnología (gráficos, voces, juegos de luces, imágenes renderizadas en medio de la partida...) y poco en el desarrollo, en la imaginación a la hora de establecer más enigmas o pruebas, en el guión, en los problemas que resolver?
Señores, que se dejen de tantas tonterías, que a mí me da igual poderle cambiar el color del vestido al personaje o encontrar un arma más potente o poder abrir una sala más con la partida grabada después de acabarlo. Lo que yo quiero es que me cueste trabajo, quiero disfrutarlo, quiero atrancarme tres días porque no sé cómo se abre una puerta o porque no pude encontrar un interruptor; pensar sobre el juego y, por qué no, incluso estar dándole vueltas a la cabeza durante todo el día para que, en el momento más insospechado, te venga una idea a la mente —una tontería— que precisamente es la solución que buscabas.
No creo que nadie cambie tres o cuatro horas de juego y mapeado por jugar con el personaje cambiado de ropa o con el pelo de distinto color.
A mí el idioma del juego no me importa, entiendo bien el inglés. Que un estreno, por la novedad, la publicidad, más de un disco, etc., cueste un poco más caro de lo normal, lo soporto.
Ahora, lo que me parece una verdadera tomadura de pelo es que los juegos se acaben cuando encuentras tres llaves, cuatro piedras y dos tarjetas, muchas veces incluso desaprovechando buenos desarrollos (*Hard Edge*, con 10 plantas en vez de tres, hubiera sido la leche). ¿Es problema de espacio en los discos? ¿Tal vez el trabajo? ¿Qué opináis? Es que, aunque sea con tanto CD, tanta variedad de juegos, tantos «mejores juegos de la historia»... estoy echando mucho de menos el *Zelda* de SuperNintendo (le doy un 10 a *Alundra*): muy largo, con guión, liosos en algunas de sus partes cuando no encontrabas la puerta de una mazmorra o no matabas a alguno de los enemigos...
Y eso que yo con la PSX —la única que tengo— estoy muy contento, sobre todo por la imagen de seriedad que le ha dado al mundo del videojuego.
Que quede claro y le pese a quien le pese: hay videojuegos para todas las edades y para todos los gustos. Veremos qué pasa con *Silent Hill*, *Star Wars Episode I*, *Final Fantasy VIII* (este seguro que no me decepciona), *Syphon Filter*...
Bueno, después de quejarme un poco me quedo más tranquilo. ¡Qué vamos a hacer! Mañana empezaré *Metal Gear Solid*, que tampoco es mal consuelo, y que sea lo que Dios quiera... (¡y que quiera más de una semana, por favor!). Enhorabuena por la revista: hay que seguir metiendo caña, y si un juego es malo, que se aguanten y que la próxima vez lo hagan mejor. ¡Vivan los 5 y los 6 de puntuación!

**Felipe Gutiérrez**
**Huelva**

**Tienes toda la razón del mundo. No acabamos de entender muy bien cómo piensan las compañías. O quizás lo malo es que sí lo entendemos: gráficos espectaculares. Cuatro capturas en cualquier revista bastan para que quienes las vean se enamoren del juego y lo compren con los ojos cerrados, independientemente de su jugabilidad o su durabilidad. Y como la presencia, en estos tiempos, es lo que vende, la presencia es lo que se cuida. No es justo, pero es lo**

**que hay. Para eso estamos nosotros, las revistas, para contaros cómo son esos juegos en realidad. Pero no es fácil aguantar con el dinero quemando en los bolsillos y el juego ya a la venta, esperando a que salga el análisis en tu revista... Te entendemos. Si eres como dices de los que se pasan los juegos en tres días, *Metal* te habrá durado dos, *Syphon Filter* te durará cinco y *Silent Hill*, por los puzzles, más o menos ocho.**

**Te recomendamos —si es que no lo tienes— el primer *Tomb Raider*. Es el título con el que más veces nos pasó eso que cuentas: dejar un puzzle porque no das con la solución y, horas después, sin ni siquiera pensar en ello, ¡tachán! Se hace la luz, vas a casa, pones el juego y, en efecto, es lo que se te ha ocurrido. También pasa mucho con *Silent*. Te gustarán, los dos. Pero *Tomb Raider* te durará más. *Final Fantasy VIII* es de rol, tiene el éxito asegurado en ese sentido —si hay algo decepcionante entre las grandes decepciones del mundo, es un juego de rol corto, y Square no hace esas cosas—; y *Star Wars*... Vaya, tenemos malas experiencias de los anteriores juegos basados en *Star Wars* que hemos tenido el «placer» de conocer. Nos da un poco de miedo... ¡Ojalá nos equivoquemos!**

## *RIDGE 4* ME DEFRAUDA

Hola a todos. Soy un seguidor de esta revista desde el número 5 y todas vuestras opiniones y análisis de juegos me parecen geniales. Esta carta la escribo por la decepción que me produjo *Ridge Racer Type 4*. Nada más empezar me quedé pillado con el pedazo de presentación. El comienzo del juego me gustó bastante, sobre todo los gráficos de la carrera, pero entonces llegó el manejo del coche y el box. Los discursitos son aceptables, pero a la hora de cambiar de coche creo que se pasan un poco y no te ofrecen ninguna ayuda. Eso de ir a 168 km. y que tus adversarios vayan mucho más rápido no produce demasiada adicción (al menos eso es lo que yo busco en un juego de carreras). El juego es realmente corto y repetitivo, sólo espero que no pase lo mismo con las próximas entregas de los títulos de este tipo, como *V-Rally 2*, *Gran Turismo 2*, etc.

Tengo un pequeño problema con mi volante (SLEH-0005 MAD CATZ). No me funciona con *GT*, aunque en las instrucciones pone que para usarlo con este juego debo pulsar al mismo tiempo Select, Start, R1, L1 mientras el juego se carga. He probado miles de veces y no me funciona. ¿Sabéis cómo solucionarlo?

PD: Continuad como hasta ahora con las demos. Un saludo.

**Christian Calatrava**
**Mataró (Barcelona)**

***Ridge Racer Type 4* es un arcade puro, lo llevamos diciendo desde la primera palabra que publicamos sobre él. No se puede pedir profundidad a un arcade, hombre. ¿Es que no habías tenido antes ningún *Ridge Racer*? Ay, ay, ay... De todas formas, ¿qué es eso de que los demás coches corren más que el tuyo? ¡Eso es imposible! Tu coche, sea cual sea, siempre corre más que todos los demás en todas las carreras. Lo que pasa es que empiezas en la última posición, porque repetimos que es un arcade... De todos modos, lamentamos que no te haya gustado.**

**No, con *V-Rally 2* y *GT2* no tendrás ese problema. *V-Rally 2* es larguísimo, completísimo y profundísimo. Tendrás muchos problemas, pero ninguno de ésos. Y en cuanto a *GT2*, suponemos que será como el primer *GT* respecto a jugabilidad y durabilidad, pero aún no lo tenemos en nuestras manos.**

**El Mad Catz no hace más que dar problemas con cada juego que sale. Asegúrate de tener seleccionado el modo analógico y prueba sin pulsar ningún botón. Asegúrate de tener los pedales bien enchufados. Si con todo bien enchufado y el selector en modo analógico no funciona, es que está defectuoso.**

## ¡ERRORES!

Hola amigos. Tengo la PlayStation desde que salió y con ella 27 juegos, un volante, la G-Con 45 de Namco, el Dual Shock (fenomenal), un mando digital y, cómo no, una Memory Card. Se puede decir que le entrego todos mis ahorros. De vez en cuando compro vuestra revista. Hace unos meses me quedé asombrado con la demo de *Metal Gear Solid*, es de las mejores que he visto. El mes siguiente también me la compré por la demo de *Soul Reaver*, que ponía en la carátula que era un nivel completo. ¡Te lo puedes pasar en treinta segundos! Hasta mi perro se lo podría pasar... Tenía toda la ilusión por verlo y, con perdón, en un bodrio con patas. Pues bien, este mes me ha pasado algo parecido con la demo de *Driver*. Tras todo lo que tarda en cargar, cuando por fin sale sólo con chocar una sola vez se termina la partida y... otra vez a cargar. Para colmo, cuando quieres salir debes darle al Reset. Con todas las ganas e ilusión que tenía por ver estas dos demos, al final son una birria.

Otra queja que tenía es sobre el artículo de *Ridge Racer Type 4*. En todo el artículo se le compara con *Gran Turismo*. Odio *RRT4*, ya que el manejo del coche es paupérrimo. Si os mando esta carta no es para que os enfadéis, ni mucho menos, sólo son errores claros que yo y otros lectores esperamos que arregléis. ¿Vale?

**Andrés Revidiego**
**Algeciras (Cádiz)**



**Ya, bueno, verás... Es que nosotros no creemos haber cometido ningún «error» en lo que mencionas. Hablemos de las demos, en primer lugar: la de *Soul Reaver*, desde luego, era corta. Pero las compañías desarrolladoras ponen en nuestras manos lo que están dispuestas a enseñar antes de que el juego esté terminado. La longitud de una demo no es decisión nuestra. Por lo tanto, cuando es corta, sonreímos, damos las gracias y pensamos que menos da un cartucho. En cuanto a la demo de *Driver*, es larga, larguísima. Sólo necesitas una cosa para que dure (y la necesitarás por igual con el juego completo): saber jugar.**

**Hablemos ahora de *Ridge 4*. Sólo te recordaremos la frase que daba entrada al análisis: «*Ridge Racer Type 4* es a los arcades de carreras lo que fue *Gran Turismo* a los simuladores de coches». Su importancia, en este sentido, es la misma, aunque para distintos subgéneros, de modo que si entiendes esta premisa inicial serás capaz de entender el artículo completo.**

## TARJETAS DE MEMORIA

Hola. Ahí va mi pregunta: tengo una tarjeta de memoria de 15 bloques y ya está casi llena. Si la saco para cambiar de tarjeta ¿se me borran las demás? ¿Puedo guardar partidas en la tarjeta del segundo mando aunque juegue con el primero? ¿Por qué algunos juegos ocupan dos bloques? Gracias y hasta otra.

**Sara**
**Cantabria**

**No, mujer, tranquila. Puedes sacar y cambiar las tarjetas siempre que quieras, pero es mejor que lo hagas con la consola desconectada, para más seguridad. No se borrará nada.**

**En algunos juegos puedes seleccionar la tarjeta 1 o la 2, pero no en todos. Mejor que cambies la tarjeta que vayas a utilizar cada vez, colocándola siempre en el puerto 1.**

**Lo de cuántos bloques ocupan algunos juegos es todo un enigma. Unos ocupan uno (y en ese solo bloque puedes salvar un montón de veces, como *Syphon Filter* y *Silent Hill*); otros ocupan un montón, como *Gran Turismo* y *V-Rally 2*... Un misterio.**

**Todas las cartas recibidas se consideran para publicación, excepto si se señala en ellas lo contrario. *PlayStation Magazine* se reserva el derecho a editar las cartas por razones de espacio o claridad. Lo sentimos, pero no podemos responderlas personalmente.**

# MULTIPLAYER

*PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
playstation@mcediciones.es

**Nueva sección. Bienvenido a Multiplayer. Aquí revelaremos tus hazañas e intentaremos ponerte en contacto con el resto de los componentes de la comunidad PlayStation.**

## CLUB CON CARNÉ

Hola, amigos de *PSMag*. Me llamo Eugenio, tengo 13 años y os escribo para que deis a conocer un nuevo club que estoy formando. El club —que no es oficial— se llama SAPSX (Sólo Adictos a PlayStation). Pueden formar parte de él todos los que quieran, incluso tengo preparados los carnés de todo el equipo que trabaja en *PSMag*... ¡Es broma! Para conseguirlos, los que quieran formar parte del club tendrán que enviar sus datos personales y escribir cuáles son sus tres juegos preferidos.

Así pues, todo el mundo que esté interesado en intercambiar trucos, opiniones, análisis y el carné de nuestro club que me escriba a:

Eugenio Cavero Angulo
C/ Hernán González Castillo, 5
16600 San Clemente (Cuenca)

En fin, un cordial saludo a todo el equipo por realizar tan buen trabajo.

**Eugenio Cavero**
**San Clemente (Cuenca)**

## MARCHANDO UNA PIZZA

Ya está aquí, ya llegó la *Pizza PlayStation*. Por fin, lo que todos estábamos esperando: tomate, queso, champiñones, jamón york, bacon, pimientos, espárragos, alcachofas, huevos, aceitunas y un poco de



orégano. Hemos elaborado esta pizza con todo nuestro cariño para la revista más completa y perfecta de todo el ámbito nacional.

Somos un grupo de compañeros que trabajamos en un restaurante de la localidad valenciana de Silla. Le contamos la idea al jefe y, bueno, es un trozo de pan, así que nos pusimos manos a la masa... Un poquito por aquí, otro poquito por allá y... ¡tachán! Ya está la PizzaPS.

En la foto estamos, de izquierda a derecha, Mª José, Carlos, Alicia, Antonia, Antonio (sí, este del gorrito es el jefe, y la rubia explosiva, la jefa), Kiki y Rafa (más conocido como Pinocho). Gracias también a nuestro compañero Paco, que era el fotógrafo, a Encarna alias «la Carlota», a Jesús, a Rafilili, a Juanillo, Tomás y Mari Carmen.

Por cierto, firmamos autógrafos todos los sábados después del trabajo. Nos podéis encontrar en el restaurante Santa Ana de Silla.

Un saludo a todos.

PD: ¡La pizza estaba buenísima!

**Carlos Magalló**
**Silla (Valencia)**

**Debería daros vergüenza. Nos dedicáis una pizza y ¿no la enviáis en el sobre? Nos conformaremos con la intención, gracias de todas formas. La idea de escudar la pizza en una paella nos confundió un poco al principio: pasamos un buen rato en redacción buscando los mejillones y las gambas en la superficie del invento. Pero os quedó preciosa, eso sí. ¿De qué estaban hechos los símbolos, eran comestibles?**

## MI TRUCO DE *METAL*

Hola, soy Juan Antonio, un chaval de 16 años que os escribe por primera vez. Os mando un gran truco que descubrí jugando a la demo de *MGS*.

1. Comienzas el juego en un muelle. Debes llegar hasta el ascensor, que te conducirá hasta la entrada de la base.
2. Dirígete al camión del centro de la base y recoge tu pistola. Entra por un conducto de ventilación en la plataforma a la que se accede por la escalera, pasa y arrástrate por el túnel.
3. Todo normal, pero aquí viene lo bueno. No sigas adelante, vuelve hacia atrás en dirección al camión y encontrarás un bazooka de guía dirigible con cuatro misiles.

Gracias.

**Juan Antonio Baz Romero**
**Sevilla**

## MÁS CLUBES

Hola, Soy Enric, de Valencia. Me gustaría que me dieran un truco para conseguir las llaves de *Crash* y para ir a las fases secretas. Del juego *Spyro*, también quisiera que alguien me contara cómo conseguir todas las joyas y dragones. Y una cosa más: ¿Cómo se descubre el nivel secreto *de Tomb Raider III*?

He creado un club de fans de PlayStation. Hay carnés y revista gratuitos. Intercambiamos trucos y datos. Los que estén interesados pueden llamar al teléfono 96 358 14 64 o escribir una carta a:

Enric Brines Gómez
C/ Torrente, 18, patio 6, pta. 22
46014 Valencia

Gracias por todo.

**Enric Brines**
**Valencia**

## PSX DE SEGUNDA MANO

¡Hola, consoleros! Estoy interesado en una PlayStation de segunda mano, si puede ser con Dual Shock y tarjeta de memoria. Si no encontráis motivo para vender, yo os doy unos cuantos:

1. Podéis esperar unos meses y comprar la Dreamcast.
2. Podéis ir ahorrando para la PlayStation 2.
3. Supongamos (lo dudo) que os aburrís de la consola, si la vendéis tendréis dinero para gastar.

Pago bien. Me interesan todas vuestras proposiciones.

Para contactar conmigo podéis llamar al 91 525 52 48 o escribir a:

Paul Jara Zevallos
C/ Amistad, 26, 3º
28025 Madrid

**Paul Jara**
**Madrid**

## TARTA GUAPA

Querida revista *PlayStation Magazine*: como puedes comprobar este chico de la foto es un auténtico adicto a la consola del milenio. Por favor, a ver si podéis publicar la foto, es un regalo para el chico. Muchas gracias.

**Aranzazu Jiménez y amigos**
**Sant Sadurní d'Anoia (Barcelona)**

**Felicidades. Sentimos el retraso, sobre todo porque no pudimos estar ahí para tragar nuestro pedazo del dulce reparto. Y a nosotros no nos mires: hay suelta cierta personita que se dedica a enviar tu foto por ahí para que la publiquen. Por el bien de Aranzazu, esperemos no ver otra foto tuya en la sección de sucesos de algún periódico el mes que viene...**

## Y MÁS...

Felicidades por la revista. Os mando esta carta para que sepáis que he formado un club de PlayStation con mis colegas. Podéis escribir preguntando lo que queráis sobre trucos, juegos, etc. Estamos especializados en los trucos de los siguientes juegos: *Tomb Raider (I, II y III), Final Fantasy VII, Oddworld: Abe's Oddysee, Broken Sword (I y II), Street Fighter Ex Plus, Dragon Ball: Final Bout, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3, Lost World, Gex 3D: Enter the Gecko* y *Colin Mc Rae Rally*.

Si queréis formar parte del club podéis escribir a:

Manuel Fernández Moreno
Avda. Ntra. Sra. de la Merced 5, 4º - 2ª
14014 Córdoba

Espero que lo publiquéis pronto, que ya lo he intentado más de una vez. Gracias.

**Manuel Fernández**
**Córdoba**

## Y MÁS AÚN...

Un saludo a toda la redacción de *PlayStation Magazine*. Nos llamamos José y Nando y tenemos 14 y 13 años. Nos encanta la PlayStation y nos gustaría decir a todos los colegas que unos amigos y yo hemos abierto un club que se llama Club VicioPlay. De momento somos 23, pero nos gustaría ser más. Si alguien se quiere apuntar que escriba una carta con los datos personales y dos fotos de carné a:

Club VicioPlay
C/ Músico Isaac Albéniz, 16, 2º C
07009 Palma de Mallorca (Baleares)

Al formar parte del club recibiréis un carné y más información.

Un fuerte abrazo de vuestro amigo José.

**José Denia**
**Mallorca**

# Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...

16




**CD 16:** *Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen (demos jugables)*

17




**CD 17:** *Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita (demos jugables)*

18




**CD 18:** *MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)*

19




**CD 19:** *Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)*

20




**CD 20:** *Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)*

21




**CD 21:** *Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)*

22




**CD 22:** *Demo exclusiva de Tekken 3*

23




**CD 23:** *Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)*

24




**CD 24:** *Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-*

25




**CD 25:** *TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)*

26




**CD 26:** *Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)*

27




**CD 27:** *Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)*

28




**CD 28:** *Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)*

29




**CD 29:** *Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)*

30




**CD 30:** *Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box*

Recorta por aquí

**Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno**
**(+ 350 ptas de gastos de envío)**

**PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:**
**MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA**

Nombre y apellidos: ........................................
........................................................
Calle: .................................................
Población: .............................................
Provincia: ........................ C.P. ..............
Teléfono ...............................................

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐
23☐ 24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐ 30☐

**Forma de pago**

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐ (caducidad)

Nombre del titular: ....................................

Firma:


Smash, Tie-break, Ace, Lob, Passing, Drive, Break, Deuce, Match-Point, Advantage...
Ahora puedes jugar el mejor tenis con Anna Kournikova.
namco
ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT TENNIS
Podrás jugar contra Anna Kournikova o tenerla como pareja. Podrás estar entrenando o en un torneo oficial. Podrás jugar en la calle o en un Gran Slam. Hacerlo en hierba, en tierra batida o en pista cubierta. Podrás enfrentarte a personajes de Tekken 3 o de R4. Ahora podrás jugar el mejor tenis con Anna Kournikova.
1 a 4 Jugadores
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
Compatible con Multi Tap 1-4 Jugadores
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 pts./min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
TBWA

# EN EL CD

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.




APUESTAS, MALA UVA, ARMAS DE FUEGO, FÚTBOL, DISCJOCKEYS DE PRIMERA Y UNA SEÑORA EN LA DUCHA. ESTAMOS, SIN DUDA, ANTE EL DISCO DE PORTADA MÁS PENDENCIERO DE LA DILATADA HISTORIA DE *PSMag*. QUE USTED LO DISFRUTE CON SALUD.

## Populous: El Principio

| | |
|---|---|
| ■ EDITOR | **Electronic Arts** |
| ■ GÉNERO | **Estrategia/juego de dioses** |
| ■ PROGRAMA | **Demo jugable** |

Te sientes como una insignificante mota de polvo en mitad del universo infinito? Es natural, lo eres. Pero anímate, te brindamos la oportunidad de jugar a ser Dios. Bueno, a señora chamán, para ser exactos.

¿Suena divertido? Porque lo es, aunque no tan fácil como parece. Las chamanes sólo tienen poder mientras la gente tenga fe en ellas. Si tus seguidores recelan de tu competencia, perderás tu inmortalidad, y además estos simples mortales te proporcionan la poción que permite lanzar conjuros (Maná), vital para tu supervivencia. Desde luego, es un gustazo tener gente que bese el suelo que pisas, pero no olviden las almas susceptibles y/o crédulas que sólo es un juego.

En la demo hay un modo de entrenamiento en el que te guiarán a través de tres fases tutoriales. Sigue las instrucciones de los ancianos y estarás listo para empezar la partida.

### ACCIONES DE EJEMPLO

■ **Lanzar un hechizo**

Pulsa el menú «Spell/Building» (botón R1) para hacer aparecer el menú de conjuros. Usa el cursor para destacar el hechizo deseado y pulsa «acción» (botón X) para seleccionarlo. El menú se cerrará de forma automá-

### LOS CONTROLES

| CONTROL | EN LA PARTIDA | MENÚ CONJUROS/ CONSTRUIR | MENÚ DE GENTE |
|---|---|---|---|
| Botones de dirección | Desplaza el cursor por la pantalla | Desplaza lo destacado en el menú | Desplaza lo destacado en el menú |
| ⊗ | Acción (selecciona objetos o edificios; ordena a la gente seleccionada ir a un lugar concreto) | Acción (selecciona el hechizo destacado) | Acción (selecciona una sola persona; con nuevas pulsaciones se añade gente al total seleccionado) |
| ◎ | Cancelar (cancela selecciones o acciones) | Cancelar (sale del menú) | Cancelar (restituye el número de gente seleccionada a cero) |
| △ | Seleccionar chamán (la primera pulsación selecciona a la chamán; la segunda hace un zoom sobre la chamán) | | |
| □ | Lanzar hechizo | Conjuro activo/apagado (puedes hacerlo en el menú de conjuros para cargar el maná) | Seleccionar todo (selecciona a toda la gente destacada en ese momento) |
| L1 | Rotar a la izquierda | | |
| R1 | Rotar a la derecha | | |
| L2 | Abre el menú de gente | Abre el menú de gente | Cierra el menú de gente |
| R2 | Abre el menú de conjuros | Cambia menú (la primera pulsación pasa a menú de construcción; la segunda cierra el menú) | Abre el menú de gente |
| L1 + R1 + cruceta | Desplaza el mapa | | |
| SELECT | Vista del mundo | | |
| START | Pausar menú | | |
| **Controles adicionales** | | | |
| Stick analógico izqdo. | Desplaza el cursor | | |
| Stick analógico drcho. | Desplaza el mapa | | |



**En *Populous*, si la montaña no va a Mahoma, da igual... ¡hazla tú mismo!**

tica. En la esquina superior izquierda de la pantalla verás el icono del sortilegio escogido. Si desplazas el cursor por pantalla, aparece un signo rojo sobre el icono: esto indica que el lugar en el que se encuentra el cursor está fuera del alcance del hechizo de la chamán. Pulsa Cuadrado y tu chamán intentará meterse en el radio de alcance antes de invocar el conjuro. Si ya está a tiro, el hechizo se lanza de inmediato.

■ Colocar un boceto

Pulsa una vez el menú «Spell/Building» y aparecerá el menú de conjuros; púlsalo otra vez y se convertirá en el menú de construcción. Pulsa «acción» para seleccionar el edificio que quieres. El menú se cerrará solito y el boceto del edificio se pegará a tu cursor. Desplázalo y pulsa «acción» para depositarlo. Tras colocar un boceto, si mueves de nuevo el cursor verás que hay otro pegado. Puedes situar múltiples bocetos de esta forma. Para quitar uno, pulsa «Cancel».

Para hacer girar el boceto, mantén pulsado «acción» y pulsa izquierda y derecha en la cruceta. Con esto harás girar el edificio (la entrada es el cuadrado extra que sobresale).

■ Seleccionar gente

Pulsa el menú «People» (botón L1). Verás que muestra todas las personitas que tienes, así como cuántas están ociosas, ocupadas, en casas, en globos o en barcos. Pulsa una vez «acción» para seleccionar a una sola persona, o una serie de veces para seleccionar a más gente. O si no, pulsa «Cast Spell» (lanzar hechizo) mediante Cuadrado para seleccionar a toda la gente disponible en el recuadro que has destacado. En la esquina superior izquierda de la pantalla, a la izquierda del icono de tu chamán, se indica la cantidad de personas seleccionadas en ese momento. Al pulsar «Cancel» se deja dicha cifra a cero. Una vez que has seleccionado la gente, pulsa en el menú «People» para salir de dicho menú.

Cuando ya tengas un surtido variado de gente —guerreros, etc.—, esto quedará reflejado a mano izquierda de la pantalla. Pulsando los botones Arriba y Abajo de la cruceta, podrás verlos todos para elegirlos; se los selecciona como antes.

■ Características adicionales

En el juego completo, tienes 26 hechizos para escoger, incluidos hipnosis, rayos y erupciones volcánicas.

■ Información adicional

En tu *PSMag* 29 hallarás el análisis del juego, donde obtuvo un honorable 8/10.

# KKND: Krossfire

| | |
|---|---|
| ■ EDITOR | **Infogrames** |
| ■ GÉNERO | **Estrategia/juego de guerra** |
| ■ PROGRAMA | **Demo jugable** |

Más destrucción, pero esta vez en plan nuclear. Se ha desatado una guerra horrible, pero alguien decide que no ha habido bastantes víctimas. Tres tribus conspiran para aumentar el número de pérdidas, luchando entre sí por los escombros.

Pese a ello, no te vas a ver directamente envuelto en derramamientos de sangre, ya que se trata de un juego de estrategia. En lugar de eso, tu personaje debe llevar a cabo investigaciones sobre armas cada vez más letales. También controla la producción de las tropas que envía de forma implacable a reunirse con su creador. Y emplea sus fuerzas superiores para aplastar la plaga mutante eliminando su ulceroso campamento. ¿Un consejo? Utiliza los Systechs para abrir el búnker que hay al sudoeste.

Los que se atrevan pueden optar por el modo Kaos. Este modo para dos o tres jugadores permite enfrentarse a la CPU o a otro jugador, creando unas contiendas de proporciones asoladoras.

■ Controles

⊗ Acción
△ Luchar, cancelar
○ Barra lateral
□ *Scroll* rápido

L1 Grupos
L2 Dejar grupos
R1 Edificios
R2 Recoger grupos

■ Características adicionales

En el juego completo, deberás completar tres campañas, una para cada una de las tres tribus (los supervivientes, los evolucionados y los serie 9; hay que derrotarlos a todos).

■ Información adicional

*KKND: Krossfire* fue analizado en *PSMag* 30, donde recibió un radiactivo 6/10.



**«Y el Señor miró desde las Alturas, y vio que su gente era pequeñita y un tanto pixelada...»**

# Puma Street Soccer

| | |
|---|---|
| ■ EDITOR | **Infogrames** |
| ■ GÉNERO | **Simulador de fútbol** |
| ■ PROGRAMA | **Demo jugable** |

*Puma Street Soccer*, nueva vuelta de tuerca a un género más que sobado, encuentra su inspiración en los patadones del recreo. Los equipos de fútbol a cuatro proporcionan sin duda un partido de ritmo alto: al jugar en un área cercada, puedes pasar el balón a tus compañeros haciéndolo rebotar contra la pared. Salvo esta excepción y el fuera de juego, se aplican todas las reglas habituales.

El disco te brinda un partidito entre Francia e Inglaterra. El juego completo ofrece 32 equipos, así como otros cuatro estadios. Si tus dotes balompédicas no son gran cosa, en la parte inferior de la pantalla hay una barra que te echará una mano... o un pie. Ésta te permite calcular la potencia del disparo. Por ejemplo, para un tiro largo está claro que es mejor esperar a que la barra esté completa antes de soltarlo contra tu rival.




**Tú espera a darle al súper chut y verás...**

■ Controles

⊗ Disparo
△ 1-2
○ Pase
R2 Entrada
R1 Salto

■ Características adicionales

En el juego completo hay una serie de personajes secretos. Aparecen todos los jugadores patrocinados por Puma. A base de progresar en el torneo irás ganando acceso a jugadores no disponibles de otro modo.

■ Información adicional

Ve driblando a tu *PSMag* 30, donde te presentamos un Pre-Play de *Puma Street Soccer*.

**¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.**

# The Granstream Saga

| | |
|---|---|
| EDITOR | Sony |
| GÉNERO | Juego de rol |
| PROGRAMA | Demo jugable |

La demo consta de tres modos diferentes: una selección de videoclips, un jefe con malas pulgas contra el que luchar y la apasionante oportunidad de capturar a alguien llamado Vangel. Los clips son de Eon y el espíritu de Laramee.

El segundo modo te reta a vencer a una especie de dragón, aunque ten cuidado: puede lanzar cajas contra ti, el muy canalla. Pero es el último modo el que te hará formarte una idea del juego. En este nivel tienes diez minutos para capturar a Vangel. Representas el papel de Eon, un temerario joven que, con la ayuda de Laramee y Arcia, debe infiltrarse en el barco. Durante tu periplo también recibirás ayuda desde el cielo: Korky el loro se presenta de vez en cuando para ofrecerte consejos acerca de la batalla.

Nota: suele ser más sensato eludir las batallas que lanzarse a ellas de cabeza, espada en ristre. Como en la vida real, vaya. O no.



«¿Dónde hay un maldito loro mágico cuando te hace falta?» *Granstream Saga* está repleto de arcanos plumíferos...

**Controles**

| | |
|---|---|
| Cruceta | Mover |
| ◎ | Bloquear |
| ⊗ | Atacar |
| △ | Menú de opciones |
| R1 | Paso lateral |
| R2 | Bloquear |

**Características adicionales**

En el juego completo, únete a Eon y a su guardián en su épica empresa para evitar que su isla, cada vez más hundida, se vuelva convecina de Atlantis.

# Live Wire

| | |
|---|---|
| EDITOR | SCCI |
| GÉNERO | Puzzle |
| PROGRAMA | Demo jugable |

Nunca has querido comprar una isla? ¿Por qué no ir más allá y conseguirte tu propio planeta? En este juego de puzzle territorial debes hacerte con tantos cuadrados del planeta como te sea posible. Al igual que en su predecesor de lápiz y papel, esto se efectúa moviéndose desde los cuatro lados del cuadrado con la ayuda de los rieles que cubren el área al completo. La demo presenta el primero de un total de cinco mundos la mar de fluorescentes.

Por cierto, puedes ganar (¡o perder!) territorio recogiendo los *bonus* de color que aparecen como cuadrados y esparciéndolos por el área.

**Controles**

| | |
|---|---|
| ⊗ | Seleccionar |
| △ | Acercar zoom |
| ◎ | Alejar zoom |
| R1 | Girar a la izquierda |
| L1 | Girar a la derecha |
| R2 | Girar hacia abajo |
| L2 | Girar hacia arriba |

**Características adicionales**

El juego completo incluye cuatro mundos más, así como una atronadora banda sonora estilo *house* a cargo de Allister Whitehead.

**Información adicional**

Si buscas más datos sobre él, no los encontrarás en tu colección de *PSMag*. ¿Te basta saber que le concederíamos 7/10?





Puzzles + colores chamusca-retinas + ritmos *house* = *Live Wire*.

# Judge Jules' Music Tunes

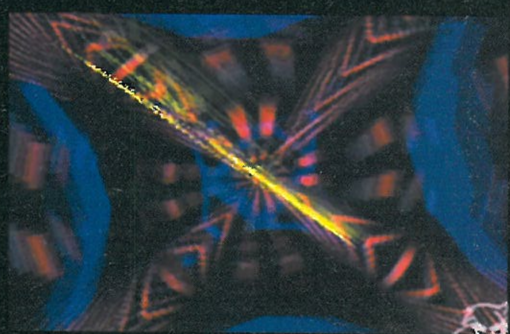
| | |
|---|---|
| EDITOR | Codemasters |
| GÉNERO | Melodías machaconas |
| PROGRAMA | Demo jugable |

Lleva a tu habitación las cadencias que el pasmoso Judge Jules ha realizado con *Music* y saborea el trabajo de un maestro. Puede que esta demo tarde un poco en cargar, pero no temas: es que va «cargada» de información, eso es todo.

**Controles**

| | |
|---|---|
| Cruceta | Ver nombres de las pistas |
| ⊗ | Seleccionar pista u opción de guardar |
| △ | Pausar o abandonar la pista en escucha |





# Ape Escape

■ EDITOR **Sony**
■ GÉNERO **Plataformas 3-D**
■ PROGRAMA **Vídeo**

Cuando pensabas que la típica trama del científico loco no podía ser ya más tonta, viene *Ape Escape* a rizar el rizo. La «lumbrera» en cuestión ha soltado un grupo de monos indeseables y ha mejorado sus habilidades dotándolos de unos cascos que intensifican su inteligencia. Por si fuera poco, el muy lunático se propone cambiar la historia mediante numerosas máquinas del tiempo. Nuestro joven cazador de micos es enviado a atrapar a esos diablillos con la ayuda de una serie de pertrechos entre los que se incluyen una red y un divertido coche teledirigido. Como en *Mario*, también debes recoger los regalitos desperdigados en cada nivel. ¿Quieres saber más? En el número del mes pasado tienes un PrePlay...





**¡Atrapa a los monitos! ¡Atrápalos! ¡Ah, sus pequeños sesos mutantes! ¡Enfermera!...**

# Video Poker

■ EDITOR **Sony (Yaroze)**
■ GÉNERO **Póker**
■ PROGRAMA **Demo jugable**



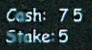




















**No es por menospreciar la Yaroze, pero seguro que la cosa no va así en Las Vegas...**

Desde luego, la Yaroze es una fuente inagotable de brillantez doméstica. La inspiración para *Video Poker* procede de un juego que probó un tal Scott Campbell estando de vacaciones en Las Vegas. Al volver a casa, Scott se propuso recrear el juego por todos los medios, desesperado por recuperar algo de las enormes pérdidas financieras sufridas en Nevada. En sólo seis semanas, Scott logró su objetivo... más o menos.

Tras cargar la demo, se te pide que apuestes a ciegas, eligiendo el número de fichas que quieres arriesgar en la mano que va a jugarse. El croupier te dará cuatro cartas. Acto seguido, tienes la opción de conservar cualquier número de cartas (teniendo en cuenta los valores detallados a continuación). Tras quedarte con las cartas de tu elección, el croupier dará la mano decisiva.

Las reglas del póker de «sotas o superior» son las siguientes:

| GANA | APUESTA |
|---|---|
| Sotas o superior | x1 |
| Doble pareja | x1 |
| Trío | x3 |
| Straight | x4 |
| Flux | x6 |
| Full | x9 |
| Póker | x25 |
| Straight Flux | x50 |
| Royal Flux | x250 |
| Royal Flux jugando con una moneda máxima | x800 |

Hallarás los controles del juego en pantalla. Suerte con la timba...

# Carmageddon

■ EDITOR **SCI**
■ GÉNERO **Acción/conducción**
■ PROGRAMA **Vídeo**

Con un aire a película de serie B, y famoso por su controvertida naturaleza, *Carmageddon* es sin duda una de las conversiones de PC más esperadas de la historia. Cuando esté disponible, la versión final se compondrá de 30 circuitos que recorrerán diez mundos. Y una cosa más: este mes te ofrecemos un vídeo del *Carmageddon* que se distribuirá en el resto de Europa, pero nos creemos en la obligación de informarte de que Infogrames ha programado una versión distinta para el «impresionable» público español, con aliens y humores verdes... Lo decimos para que evites cargar este vídeo si tu edad o tu conciencia te lo impiden. Estás avisado.





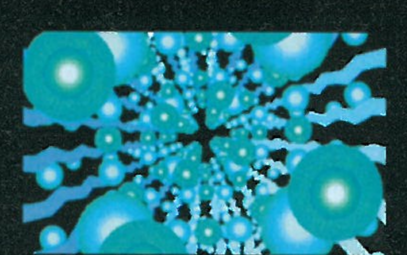
# YVJ

■ EDITOR **Sony**
■ GÉNERO **Utilidad**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

*YVJ* («Tu Video Jockey»), es una virguería que hace revolotear patrones sincronizados por toda la pantalla al reproducir un CD de audio. Sólo has de insertar un compacto de música tras cargar *YVJ*. Existen dos modos: el primero es aleatorio, y el segundo te permite controlar los cambios de colores y patrones.

■ Controles

| | |
|---|---|
| ← → | Cambiar canción del CD |
| ↑ ↓ | Cambiar patrón |
| ▢ | Cambiar color |
| △ | Restaurar color |
| ◯ | Cambiar |
| ⊗ | Continuar |



**¿Problemas con tu CD?**
**Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es**
**NOTA: Éste no es un servicio de trucos.**

# EL MES QUE VIENE

## SHADOWMAN

ACCEDE CON NOSOTROS AL LADO OSCURO DE PLAYSTATION DE LA MANO DE ACCLAIM Y SU GÓTICA AVENTURA EN 3-D.

## F1 '99

SU ÚLTIMA ENCARNACIÓN FUE DESOLADORA, PERO LOS DE STUDIO 33 ESTÁN DISPUESTOS A DARLE UN NUEVO TANTEO A LA FAMOSA LICENCIA DE PSYGNOSIS.

## THEME PARK WORLD

BULLFROG IMPORTA A LA CONSOLA GRIS SU GESTIÓN DE PARQUES TEMÁTICOS.

## Y ADEMÁS...




NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

**SILENT HILL, DINO CRISIS, METAL GEAR: VR MISSIONS, OMIKRON, UEFA STRIKER, KAGERO DECEPTION 2, DESTREGA, BOMBERMAN, LEGEND OF KARTIA, NBA PRO '99 Y MUCHOS OTROS...**

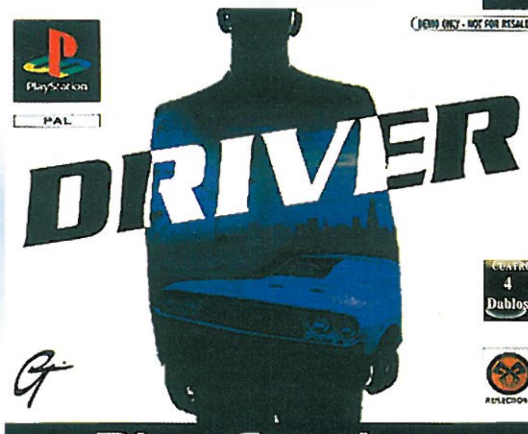

START GAMES
COMPRA - VENTA - CAMBIO DE VIDEOJUEGOS - NUEVOS Y USADOS
ENVÍOS EN 24 HRS, RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA
CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64- PLAYSTATION ETC...
PEDIDOS TLF 96.539.34.75
TELÉFONO ESPECIAL CAMBIOS
639.90.16.16
DUAL SHOCK COMPATIBLE 3.800
DUAL SHOCK SONY 4.500
ACTION REPLAY 4.990
MEMORY CARD 2.100
METAL GEAR SOLID 7.990
VOLANTE MAD CATZ 11.900
CABLE RGB ESTEREO 2.990
ENVÍO GRATUITO A TODA ESPAÑA PREVIO INGRESO EN CUENTA BANCARIA O GIRO POSTAL
TÁI FU 7.990
BICHOS 7.490
APOCALYPSE 7.990
CARMAGEDON 6.990
BREATH FIRE 3 6.990
FIFA 99 6.990
MEDIEVIL 7.490
UEFA 6.990
HARD EDGE 6.990
SPORT CAR GT 6.990
COLIN McRAE 7.990
COLONY WARS 6.990
CIVILIZATION 2 7.990
COOL BOARDERS 3 6.990
CRASH BANDICOOT 3 6.990
FORMULA1 98 7.490
ROLL CAGE 7.490
MONKEY HERO 6.990
SOUL REAVER 7.990
RETALIATION 6.990
RESIDENT EVIL 2 7.490
ISS PRO 98 7.990
RIVAL SCHOOLS 6.990
SPYRO 6.990
TOCA 2 7.990
TOMB RAIDER III 7.990
EXODDUS 7.990
MOTO RACER 2 6.990
TEKKEN 3 7.990
ASTERIX 6.990
NEED FOR SPEED 4 7.990
DARKSTALKER 3 7.490
LUCKY LUKE 7.490
RIDGE RACER 4 7.490
GEX COVER G 7.990
SILENT HILL
MICKEY 3.490
TOMB RAIDER 4.490
ISS PRO 3.990
ODDYSEE 3.990
ALIEN TRILOGY 3.990
TOMB RAIDER II 4.990
HERCULES 3.490
STREET FIGHTER 3 7.490
GRAN TURISMO 3.490




CATÁLOGO web INTERNET
http://











STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA
PlayStation
EL COMIENZO DE LA SAGA



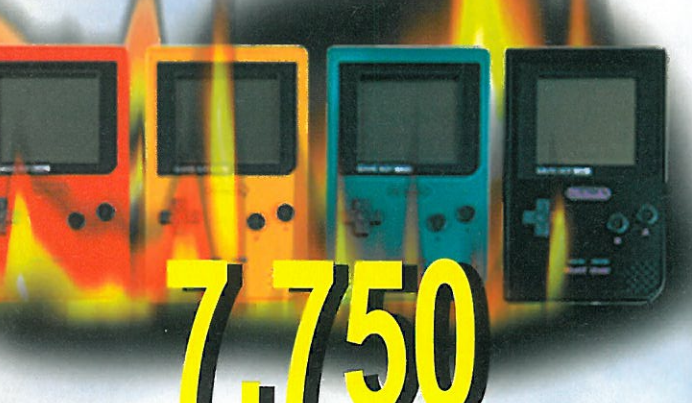


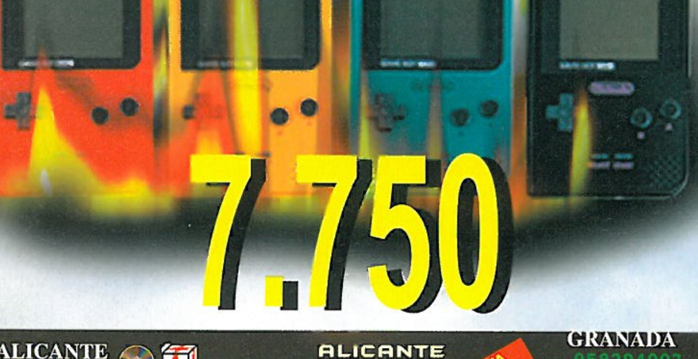


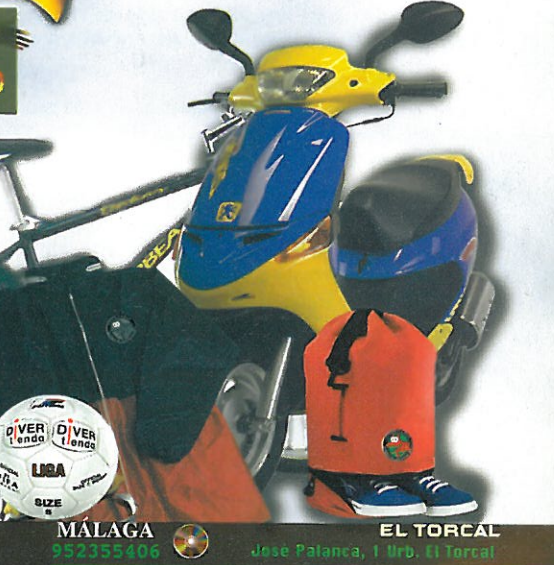


!!CONSIGUE ESTOS MARAVILLOSOS PREMIOS!!

ÚNETE AL CLUB DABLO








7.750











NUEVA APERTURA

VENTAS EN CD - ROM

SERVICIO A DOMICILIO

| Provincia | Teléfono | Tienda | Dirección |
|---|---|---|---|
| ALICANTE | 965986325 | ALICANTE | Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo |
| ALICANTE | 966662323 | ELCHE | Vicente Blasco Ibáñez,75 |
| BARCELONA | 937883556 | TERRASSA | Iscle Soler, 9 Local 4 |
| BILBAO | 944734715 | SANTUTXU | Trv. Iturriaga, 4 |
| CÁDIZ | 956768946 | LA LÍNEA | Clavel, 43 |
| CARTAGENA | 968121678 | CARTAGENA | Alfonso XIII, 66 |
| CIUDAD REAL | 926506604 | TOMELLOSO | Pintor López Torres, 19 |
| GRANADA | 958294007 | GRANADA | Emperatriz Eugenia, 24 |
| JAÉN | 953744411 | BAEZA | Patrocinio Biedma, 17 |
| LOGROÑO | 941221008 | LOGROÑO | Pepe Maguregui, 2 |
| MADRID | 918893890 | ALCALÁ DE HENARES | Marqués de Alonso Martínez, 9 |
| GUADALAJARA | 949264609 | AZUQUECA DE HENARES | Avda. Guadalajara, 36 |
| MÁLAGA | 952440671 | ARROYO DE LA MIEL | Avda. Constitución, s/n |
| MÁLAGA | 952507686 | Velez Málaga AXARQUÍA | Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven) |
| MÁLAGA | 952297697 | CASABLANCA | Avda. Juan Sebastian Elcano, 156 |
| MÁLAGA | 952355406 | EL TORCAL | José Palanca, 1 Urb. El Torcal |
| MÁLAGA | 952297500 | FRANJU | Avda. Carrillo de Albornoz, 6 |
| MÁLAGA | 952474574 | FUENGIROLA | Juan Gomez Juanito, 11 |
| MÁLAGA | 952347058 | MAVI | Paseo de los Tilos, 39 |
| MÁLAGA | 952870880 | RONDA | Jose Maria Castello, s/n |
| PAMPLONA | 948172074 | PAMPLONA | Sancho Ramirez, 15 |
| SEVILLA | 954386802 | SEVILLA | Plz. San Antonio de Padua, 7 |
| VALENCIA | 962400468 | ALZIRA | Avda. Del Parque, 27 |

# PlayStation

## PERIFÉRICOS




www.centromail.es




**PLAYSTATION DUAL SHOCK** 19.900



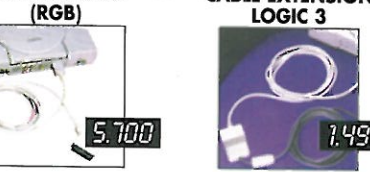
**PLAYSTATION + PACK PERIFÉRICOS** 23.900



**¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?**

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.






- **CABLE EURO-AV (RGB)** 5.700
- **CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3** 1.490
- **CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)** 1.990
- **CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA** 2.990
- **CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2** 5.490





- **C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER** (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO) 4.990
- **C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT** 4.390
- **C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER** 6.990
- **CONTROLLER** (GRIS, NEGRO) 2.100
- **CONTROLLER DUAL SHOCK** (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE) 4.500






- **JAM!!** 9.990
- **JOYSTICK ANALOG** 9.900
- **JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE** 5.990
- **JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR** 6.990
- **LINK CABLE** 3.500







- **LINK CABLE LOGIC 3** 1.490
- **MALETIN CONSOLE CASE** 3.200
- **MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3** 4.990
- **MALETIN JUEGOS CD CASE** 2.100
- **MEMORY CARD SONY** (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS) 2.100








- **MOUSE (RATÓN)** 4.200
- **MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3** 5.990
- **MULTI TAP** 4.900
- **PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)** 4.900
- **PISTOLA G-CON 45** 6.990






- **P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT** 8.990
- **PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT** 7.990
- **RFU ADAPTOR (VERSION 2)** 3.500
- **THE GLOVE** 10.990
- **VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT** 8.390





- **VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK2** 11.990
- **VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL** 11.990
- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL** 12.990
- **VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL** 9.990
- **V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO** 15.990









www.centromail.es

# Ven a co

## OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ABE'S ODDYSEE 3.990 | ACTUA SOCCER 3.490 | ACTUA SOCCER 3 4.990 | ADIDAS POWER SOCCER 3.490 | AIR COMBAT 3.490 | ALIEN TRILOGY 3.990 | BATMAN & ROBIN 3.990 |
| BLAM! MACHINEHEAD 1.990 | BUST-A-MOVE 2 3.990 | COLIN MCRAE RALLY CONS. | COMMAND & CONQUER 3.990 | COMMAND & CONQUER RED ALERT 3.990 | CONSTRUCTOR 3.990 | COOL BOARDERS 2 3.490 |
| CRASH BANDICOOT 3.490 | CRASH BANDICOOT 2 3.490 | CROC 3.990 | DARKLIGHT CONFLICT 1.990 | DESTRUCTION DERBY 3.490 | DESTRUCTION DERBY 2 3.490 | DOOM 3.990 |
| EL MUNDO PERDIDO 3.990 | FANTASTIC FOUR 3.990 | FINAL FANTASY VII 3.490 | FORMULA 1 3.490 | FORMULA 1 '97 3.490 | FORSAKEN 3.990 | G-POLICE 3.490 |
| GRAN TURISMO 3.490 | GRAND THEFT AUTO 4.990 | HEART OF DARKNESS 4.990 | HERCULES 3.490 | INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO 3.890 | INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 4.990 | INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890 |
| JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 3.990 | LOADED 3.490 | MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 3.990 | MICKEY'S WILD ADVENTURE 3.490 | MICRO MACHINES V3 4.490 | MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990 | MOTO RACER 3.990 |
| PANDEMONIUM 3.490 | PORSCHE CHALLENGE 3.490 | PROJECT OVERKILL 3.990 | RAYMAN 3.290 | RESIDENT EVIL 3.990 | RIDGE RACER 3.490 | RIDGE RACER REVOLUTION 3.490 |
| ROAD RASH 3.990 | SHADOW GUNNER 4.990 | SOUL BLADE 3.490 | SOVIET STRIKE 3.990 | SPACE JAM 3.990 | SUPER CROSS '98 3.990 | TEKKEN 3.490 |
| TEKKEN 2 3.490 | TENNIS ARENA 4.990 | TIME CRISIS 3.490 | TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990 | TOMB RAIDER 4.990 | TOMB RAIDER II 4.990 | TOSHINDEN 3.490 |
| TOTAL DRIVIN' CONS. | TRUE PINBALL 3.990 | V-RALLY 4.990 | V2000 4.990 | WIPE OUT 3.490 | WIPE OUT 2097 3.490 | WORMS 3.990 |






















































nocernos

CENTRO MAIL

## NOVEDADES

www.centromail.es

- 360º — CONS.
- ABE´S EXODDUS — 8.490
- AKUJI THE HEARTLESS — 8.490
- ALL STAR TENNIS ´99 — 7.490
- ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS — 6.990
- APE ESCAPE — 7.990
- APOCALYPSE — 8.490






- ASTERIX — 7.490
- ATTACK OF THE SAUCERMAN — 6.990
- BICHOS — 7.990
- BLOOD LINES — 6.990
- BLOODY ROAR 2 — 7.490
- BOMBERMAN — 7.490
- BOMBERMAN FANTASY RACING — 7.490





- BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO — 7.990
- BUST-A-MOVE 4 — 6.990
- CIVILIZATION II — 8.490
- COOL BOARDERS 3 — 7.990
- CRASH BANDICOOT 3 WARPED — 7.990
- CROC 2 — CONS.
- DARK STALKERS 3 — 7.490






- DREAMS — 7.490
- DRIVER — 8.490
- DUKE NUKEM: TIME TO KILL — 8.490
- EVILZONE — 7.990
- FIFA ´99 — 7.490
- FORMULA 1 ´98 — 7.990
- GEX: DEEP COVER GECKO — 8.490






- GUARDIAN´S CRUSADE — 8.490
- KAGERO DECEPTION 2 — CONS.
- KENSEI SACRED FIST — 7.990
- LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER — 8.490
- MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER — 7.490
- MEDIEVIL — 7.990
- METAL GEAR SOLID — 8.990






- MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 — 7.490
- MONKEY HERO — 8.490
- MORTAL KOMBAT 4 — 8.490
- MOTO RACER 2 — 7.490
- MUSIC — 6.990
- NBA LIVE ´99 — 7.490
- NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE — 7.990






- OMEGA BOOST — 6.990
- POPULOUS III: EL PRINCIPIO — 7.990
- POY POY 2 — 7.990
- R-TYPE DELTA — 6.990
- RESIDENT EVIL 2 — 7.990
- RIDGE RACER TYPE 4 — 7.990
- ROLLCAGE — 7.490







- RUGRATS: SEARCH FOR REPLAR — CONS.
- RUNNING WILD — 6.990
- SPORTS CAR GT — 7.490
- SPYRO THE DRAGON — 7.990
- STREET FIGHTER ALPHA 3 — 7.490
- STREET FIGHTER COLLECTION 2 — 6.990
- SYPHON FILTER: AMENAZA BIOLOGICA — 7.990






- T´AI-FU — 8.490
- TANK RACER — 7.490
- TEKKEN 3 — 8.490
- TENCHU STEALTH ASSASSINS — 8.490
- THE GRANSTREAM SAGA — 6.990
- TIGER WOODS ´99 — 7.490
- TOCA TOURING CARS 2 — 8.490






- TOMB RAIDER III — 8.490
- TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 — 7.490
- UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 — 7.490
- V-RALLY 2 — 8.990
- VIVA FOOTBALL — 6.990
- WARZONE 2100 — 8.490
- WING OVER 2 — 8.490









CENTRO MAIL



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN ESPAÑA
nYko
GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
NO BUSQUES MÁS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 1
BARCELONA
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Via, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• C/. Torroella de Montgri, 5 - Tel. 933 11 81 24
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 - Tel. 957 76 41 65
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo - Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 8
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 1
V RALLY 2
CALIENTA MOTORES!
con descuento para socios
STREET FIGHTER ALPHA 3
CAPCOM VUELVE MAS FUERTE QUE NUNCA
BLOODY ROAR
PELEAS BESTIALES!
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, COMPATIBLE CON R4, GRAN TURISMO 2, V-RALLY 2... CON FORCE FEEDBACK!
DRIVER
EL VIAJE DE TU VIDA
SYPHON FILTER
EL MAS ESPERADO PARA TU PSX
nYko
PHANTOM DRIVE
• Vibración para juegos compatibles
• Control sensibilidad
• Analogo/digital
• Fácilmente acoplable a la mesa
• Pedales separados.
• LEDs para funciones de acelerar, frenar, etc.
Compatible con PSX y N64
MGK OS OFRECE DIRECTAMENTE DESDE USA LOS ACCESORIOS MAS GUAPOS DEL MERCADO!
TARJETA MEMORIA 8X
8 VECES LA CAPACIDAD DE ALMACENAJE QUE EL ORIGINAL DE SONY DISPLAY DIGITAL LED 120 BLOQUES DE DATOS!
TARJETA MEMORIA 72X
72 VECES LA CAPACIDAD DE ALMACENAJE QUE EL ORIGINAL DE SONY DISPLAY DIGITAL LED 1080 BLOQUES DE DATOS!
NO DEJES DE VISITAR NUESTRA WEB Y TIENDA VIRTUAL:
www.mgk.es
GAME BOY
PC
...Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!
SOCIO
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTUR
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate d
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios

# Vuelve la moda del chaleco.









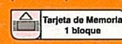

Unos terroristas pretenden hacer estallar una bomba biológica en el mismísimo centro de Washington. Tu misión naturalmente es impedírselo. Para ello, cuentas con todas las armas que puedas imaginar. Lo malo es que también cuentas con un montón de problemas y un montón de terroristas que no te lo van a poner nada fácil. Intriga, acción y estrategia en un solo juego.

¡Qué tengas suerte!

ADVERTENCIA: Este juego, por su temática o contenido, podría herir la sensibilidad del jugador por lo que se recomienda su uso sólo para mayores de 18 años.













Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/syphonfilter